

TESIS

**MITOS TEMBANG *DURMA KUNTILANAK*
DALAM FILM HOROR *KUNTILANAK***



dipersiapkan dan disusun oleh

Elara Karla Nugraeni

12211162

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2014**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Surakarta, 3 September 2014

Pembimbing



Prof. Dr. Dharsono M.Sn

NIP. 195107141985031002



TESIS

**MITOS TEMBANG *DURMA KUNTILANAK*
DALAM FILM HOROR *KUNTILANAK***

dipersiapkan dan disusun oleh

**Elara Karla Nugraeni
12211162**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 9 September 2014

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing



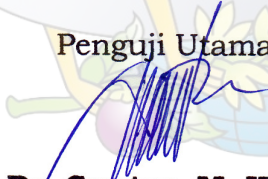
Prof. Dr. Dharsono M. Sn
NIP. 195107141985031002

Ketua Dewan Penguji



Dr. Aton Rustandi Mulyana, M. Sn
NIP. 197106301998021001

Penguji Utama



Dr. Guntur, M. Hum
NIP. 196407161991031003

Tesis ini telah diterima
Sebagai salah satu persyaratan
Pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Surakarta, 9 September 2014
Direktur Pascasarjana



Dr. Aton Rustandi Mulyana, M. Sn
NIP. 197106301998021001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul “MITOS TEMBANG *DURMA KUNTILANAK* DALAM FILM HOROR *KUNTILANAK*” ini berserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Surakarta, 3 September 2014

Elara Karla N.

INTISARI

Karla Nugraeni, Elara, 2014. MITOS TEMBANG *DURMA KUNTILANAK* DALAM FILM HOROR *KUNTILANAK*. Tesis.

Film fiksi adalah media hiburan massa yang menciptakan dunianya seperti dunia nyata, untuk membuat penonton terimpresi. Seperti pada film *Kuntilanak* yang mengusung tembang berbahasa Jawa sebagai perangkat cerita ke dalam realitasnya, hingga mampu membuat tembang yang disebut dengan *Durma Kuntilanak* masih terus disinggung hingga kini, bahkan dipercayai kebenaran mitosnya sejak film *Kuntilanak* direlease tahun 2006 lalu. Penelitian ini merumuskan permasalahan yaitu: mengapa film *Kuntilanak* menggunakan tembang *Durma Kuntilanak*?, bagaimana tembang *Durma Kuntilanak* digambarkan di dalam konstruksi cerita film *Kuntilanak*?, bagaimana makna audio-visual yang menggambarkan tembang *Durma Kuntilanak* pada film *Kuntilanak*?. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang berpijak pada paradigma semiotika film Christian Metz, untuk menganalisis tanda dan mendapatkan makna audio visual yang merepresentasikan tembang *Durma Kuntilanak* pada film *Kuntilanak*. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memahami proses penciptaan dan pengolahan gagasan yang menjadikan tradisi sebagai realitas film.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tembang *Durma Kuntilanak* yang memuat mitos sebagai tembang pemanggil kuntilanak adalah ciptaan Rizal Mantovani, bukan merupakan tembang *durma* seperti pada *macapat* yang memiliki ciri-ciri struktur baku. Mantovani hanya mengadopsi watak serta ekspresi tembang *durma macapat* untuk dimanifestasikan ke dalam karakter tokoh film *Kuntilanak*. Film ini menggunakan struktur naratif dan pola adegan “sebab-akibat” yang terus berulang, untuk menggiring penonton memahami cerita, dan meyakini kebenaran mitos tembang *Durma Kuntilanak*. Meskipun film ini menggunakan beberapa gambar simbolis, gambar tersebut tetap diegesis dengan “alam” film *Kuntilanak* dan maknanya menjadi denotatif dengan cerita. Hal ini memberikan penjelasan bahwa film fiksi yang menggunakan struktur naratif konvensional dan pola “sebab-akibat” yang terus berulang, membuat tanda-tanda yang bersifat konotatif menjadi tidak lagi arbitrer, sehingga cerita yang ditekankan akan dipahami penonton sebagaimana mestinya.

Kata kunci: semiotika film, tembang *Durma Kuntilanak*, struktur naratif film, film *Kuntilanak*.

ABSTRACT

Karla Nugraeni., Elara, 2014. *THE MYTH OF TEMBANG DURMA KUNTILANAK IN FILM KUNTILANAK*. Thesis.

Fiction movie is a mass entertainment medium creating its world like real world, to make the spectators impressed. Similarly, film Kuntilanak bringing Javanese song (tembang) as a set of story into its reality, thereby capable of creating tembang called Durma Kuntilanak, still becomes a topic up to now, even believed for its myth's truth since the film Kuntilanak was released in 2006. This research formulated the following problems: why does the film Kuntilanak use tembang Durma Kuntilanak?, how is tembang Durma Kuntilanak represented in story construction of film Kuntilanak?, how audio-visual image tells the meaning representing tembang Durma Kuntilanak in film Kuntilanak. This research conduct in qualitative method based on Christian Metz's cine-semiology paradigm to analyze sign and to obtain the audio-visual meaning representing tembang Durma Kuntilanak in film Kuntilanak. In addition, this research aimed to understand the process of creating and processing the idea making the tradition as a movie reality.

The result of research showed that tembang Durma Kuntilanak containing myth as a tembang (song) for calling kuntilanak was composed by Rizal Mantovani, not constituting tembang durma like that in macapat with standard structure characteristic. Mantovani only adopted character and expression of tembang durma macapat to be manifested into the characters of film Kuntilanak. This movie employed narrative structure and repeated "causal" scene pattern, to lead the spectators to understanding the story, and believing in the truth of tembang Durma Kuntilanak myth. Although this movie used several symbolic images, the meaning of image remained to be diegesis with universe, and refers to the story. It explained that fiction movie using conventional narrative structure and repeated 'causal' pattern made the connotative sign no longer arbitrary, so that the emphasized story would be understood duly by the spectator.

Keywords: cine-semiology, tembang Durma Kuntilanak, narrative structure, film Kuntilanak

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan segala kemudahan dan kelancaran dalam penyusunan tesis ini. Penghargaan dan terimakasih penulis kepada Prof. Dr. Dharsono, M.Sn., atas kesabaran dan darmanya membimbing penulis, juga kepada Dr. Guntur M.Hum., dan Dr. Aton Rustandi Mulyana M.Sn, yang telah memberikan koreksi serta saran-saran untuk penelitian ini. Rasa terimakasih juga penulis sampaikan kepada Prof. Dr. T. Slamet Suparno, S.Kar., M.S., selaku pembimbing akademik yang selalu memberikan kemudahan dan dorongan untuk menyelesaikan tanggung jawab akademis di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.

Penghargaan dan rasa terimakasih juga penulis sampaikan kepada Prof. Dr. Sri Rochana W., S.Kar., M.Hum., selaku Rektor ISI Surakarta dan Dr. Aton Rustandi Mulyana M.Sn., selaku Direktur Pascasarjana ISI Surakarta yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk mengenyam, dan meneruskan jenjang pendidikan pada program pascasarjana ISI Surakarta melalui jalur Beasiswa Unggulan DIKTI. Rasa terimakasih yang dalam juga penulis sampaikan kepada seluruh dosen Program Studi Pengkajian dan Penciptaan Seni Pascasarjana Institut Seni

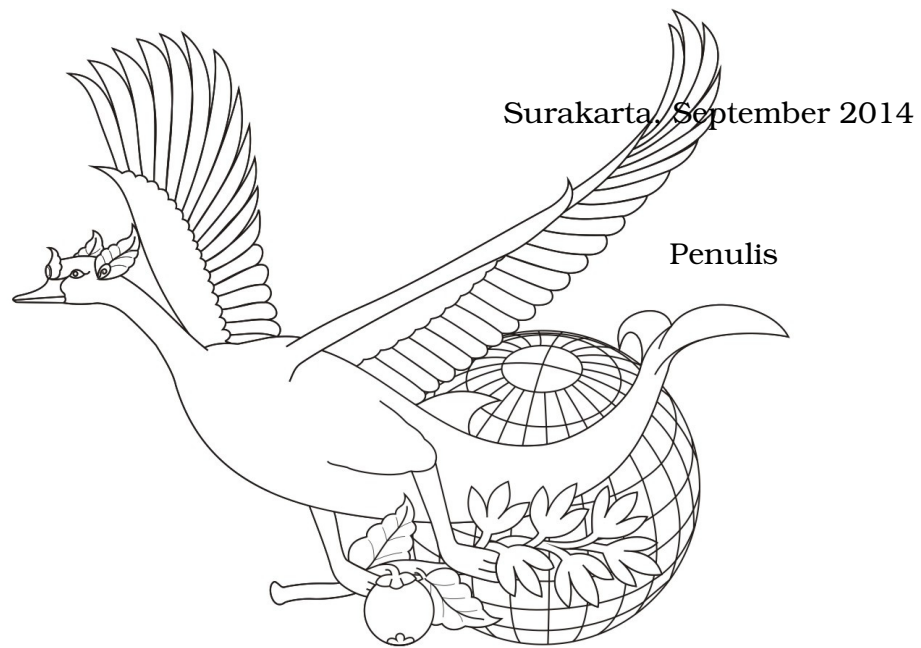
Indonesia Surakarta yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan referensi yang bermanfaat.

Kepada teman-teman Pengkajian maupun Penciptaan Pascasarjana ISI Surakarta angkatan 2012 dari berbagai daerah, terimakasih telah dan selalu bersedia menjadi teman yang saling mendukung, berbagi ilmu, berbagi wawasan, pengalaman, serta berimajinasi bersama. Rasa terimakasih tidak lupa diberikan kepada para ~~film maker~~: Rizal Mantovani, Hanung Bramantyo, Esha Karwinarno, Arie Surastio, Zen Al Anshory yang dengan ramah, telah ~~membagikan informasi tentang sudut pandang dan cara berpikir dalam proses kreatif film~~, para budayawan pakar tembang yang telah memberikan wawasan mengenai tembang dalam budaya Jawa: Wahyu Santoso Prabowo, S.Kar, M.S., Darsono S.Kar M.Hum., Wahyu, S.Kar, M.Sn., serta terimakasih kepada para penonton film, masyarakat, serta teman-teman pengamat film: Nerfita 'Popi' Primadewi S.Sn., M.Sn., Dwi Putri S.Sn., Choiru Pradhono S.Sn., M.Sn., Wahyu Wiji Nugroho S.S., M.A., yang telah bersedia berdiskusi, berbagi perasaan dan pemikiran kritisnya.

Kebahagiaan dan rasa syukur mendalam yang tak terbatas, penulis sampaikan kepada keluarga; Mama, Papa, Sandy, yang telah memberikan segalanya sebagai bekal untuk menyelesaikan

tanggung jawab yang menjadi awal untuk menjalani jenjang berikutnya.

Penulis menyadari bahwa penelitian dan penyusunan tesis ini masih banyak kelemahan dan ruang untuk dikritisi, karena itu penulis terus berharap atas segala masukan, saran, serta koreksi dari berbagai pihak yang dapat membuka paradigma penulis untuk melakukan penelitian berikutnya.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	1
HALAMAN PENGESAHAN	2
PERNYATAAN	3
INTISARI	4
ABSTRACT	5
KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI	9
DAFTAR GAMBAR	12
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	13
B. Rumusan Masalah	17
C. Tujuan Penelitian	17
D. Manfaat Penelitian	18
E. Tinjauan Pustaka	18
F. Kerangka Teoritis	23
G. Metode Penelitian	34
1. Pendekatan Penelitian	35
2. Sumber Data	36
3. Teknik Pengumpulan Data	38
4. Analisis Data	40
H. Sistematika Penulisan	44

BAB II FILM KUNTILANAK DALAM FILM HOROR INDONESIA

A. Film Horor	46
B. Film Horor di Indonesia	50
C. Film Horor <i>Kuntilanak</i> Karya Rizal Mantovani	57
1. Sinopsis Film <i>Kuntilanak</i>	60
2. Pemecahan Babak Pada Film <i>Kuntilanak</i>	61
a. Babak I	62
b. Babak II	63
c. Babak III	63

BAB III TEMBANG DURMA KUNTILANAK DALAM KONSTRUKSI CERITA FILM KUNTILANAK

A. Tembang Durma <i>Kuntilanak</i> Pada Film <i>Kuntilanak</i>	65
1. Konsep Penciptaan Tembang Durma <i>Kuntilanak</i>	66
2. Tembang Durma Macapat Dan Tembang Durma <i>Kuntilanak</i>	72
a. Tembang Durma Pada Macapat	73
b. Tembang Durma <i>Kuntilanak</i> Pada Film <i>Kuntilanak</i>	77
c. Transkrip Tembang Durma <i>Kuntilanak</i> Karya Rizal Mantovani	79
B. Pembabakan Film <i>Kuntilanak</i>	83
1. Babak I	84
2. Babak II	86
3. Babak III	89

C. Adegan “Sebab-Akibat” Film <i>Kuntilanak</i>	91
1. Adegan 1	91
2. Adegan 2	92
3. Adegan 3	92
4. Adegan 4	92
5. Adegan 5	93
6. Adegan 6	93

BAB IV MAKNA AUDIO VISUAL TEMBANG DURMA KUNTILANAK PADA FILM KUNTILANAK

A. Makna Andio Visual Tembang <i>Durma Kuntilanak</i> Pada Film <i>Kuntilanak</i>	94
B. Mitos Tembang <i>Durma Kuntilanak</i> Pada Film <i>Kuntilanak</i>	130

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	135
B. Saran	140

DAFTAR PUSTAKA	141
----------------	-----

GLOSARIUM	147
-----------	-----

LAMPIRAN	149
----------	-----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema kerangka berpikir.	34
Gambar 2. Skema Komponen Analisis Data Adaptasi Model Interaktif.	43
Gambar 3. Skema Adaptasi Struktur Tiga Babak dan Struktur Dramatik Film Fiksi.	62
Gambar 4. Tabel Jenis Tembang <i>macapat</i> dengan jumlah <i>gatra</i> , <i>guru lagu</i> , dan <i>guru wilangan</i> .	75
Gambar 5. Tabel Perbedaan Tembang <i>Durma Macapat</i> Dan Tembang <i>Durma Kuntulanak</i> .	81
Gambar 6. <i>Sequence</i> dimensi mimpi Samantha.	95
Gambar 7. <i>Sequence</i> “sebab” adegan 1.	97
Gambar 8. <i>Sequence</i> “akibat” adegan 1.	99
Gambar 9. <i>Sequence</i> “sebab” adegan 2.	101
Gambar 10. <i>Sequence</i> “akibat” adegan 2.	104
Gambar 11. <i>Sequence</i> “sebab” adegan 3.	107
Gambar 12. <i>Sequence</i> “akibat” adegan 3.	109
Gambar 13. <i>Sequence</i> adegan 4.	112
Gambar 14. <i>Sequence</i> “sebab” adegan 5.	116
Gambar 15. <i>Sequence</i> “akibat” adegan 5.	118
Gambar 16. <i>Sequence</i> “akibat” yang merupakan korelasi <i>sequence</i> “sebab” pada Adegan 4.	121
Gambar 17. <i>Sequence</i> “sebab” adegan 6.	124
Gambar 18. <i>Sequence</i> “akibat” adegan 6.	127

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hampir 8 tahun sejak tahun 2006 ketika film *Kuntilanak* karya Rizal Mantovani diputar di bioskop-bioskop Indonesia, desas-desus mengenai tembang *Durma Kuntilanak* yang memiliki kemampuan untuk memanggil setan tidak juga berhenti terdengar. Tidak hanya disinggung pada pembicaraan ringan sekelompok anak muda, mitos tersebut juga dibahas di dalam jaringan maya, bahkan disinggung pada beberapa program *variety show* berbagai televisi swasta nasional, seperti *Showmah* yang tayang di Trans TV tanggal 12 Februari 2014, *Bukan Empat Mata* yang tayang di Trans7 tanggal 22 November 2013, dan *Ghost Hunter* yang tayang di Trans7 tanggal 5 Agustus 2014. Kondisi masyarakat yang tampak meyakini keberadaan mitos tembang *Durma Kuntilanak* tersebut, merupakan sebuah fenomena yang dapat dihubungkan dengan sejarah film ketika film menjadi sebuah media propaganda.

Sudah sejak lama film menjadi sebuah tontonan massa yang menyajikan realitas sebagai hiburan, tokoh penting dibalik itu

adalah Lumière bersaudara¹ yang menyajikan realitas laju kereta api ke arah penonton sehingga memunculkan sensasi pengalaman luar biasa. Tokoh lain yang tidak kalah penting dalam perkembangan film adalah Georges Méliès², yang mengeksplorasi realitas film fantasi. Berbagai pengalaman baru dan sensasi terlibat dengan dunia fantasi, muncul bersama dengan 200 film Méliès yang hampir kesemuanya berdurasi 1-2menit. Kemudian pada tahun 1905, ketika John P. Harris membuka *Nickelodeon* yang ada di hampir tiap pelosok Amerika, membuat film menjadi sebuah ikon yang mampu mengasimilasikan berjuta orang dengan perbedaan kultur ke dalam “common vision of American life” (Primadewi, 2003:238).

Melihat sejarah film yang mampu membuat penontonnya melebur dengan cara pandang yang sama, membuat film pada era pemerintahan Vladimir Lenin (1917) digunakan sebagai media propaganda menyebarkan tujuan revolusi. Hal tersebut sesuai dengan yang pernah disinggung oleh James Lull, bahwa film

¹ Lumière bersaudara, Louis dan Auguste Lumière berkebangsaan Prancis, mereka adalah penemu yang mengkhususkan diri pada kimia fotografi dan pembuatan emulsi, kemudian mereka berdua mengembangkan Edison Kinetoscope menjadi Cinématographe Lumière, kemudian mereka memproyeksikan film pertama pada tahun 1894;1895 yang menangkap objek pekerja meninggalkan pabrik.

² Georges Méliès adalah seorang tukang sulap berkebangsaan Prancis yang pertama kali melihat ‘gambar bergerak’ pada tahun 1895, lebih dari setahun kemudian Méliès melakukan syuting dan memproyeksikan ‘gambar bergerak’ kreasinya sendiri, tanpa sengaja ia menemukan stop-motion fotografi untuk membuat efek visual trik. Melies juga yang pertama menggunakan teknik-teknik seperti *fade-in*, *fade-out*, dan *dissolve*. Melies membuat lebih dari 500 film, tapi yang paling terkenal berjudul *A Trip to the Moon* atau *Le Voyage Dans La Lune* (1902).

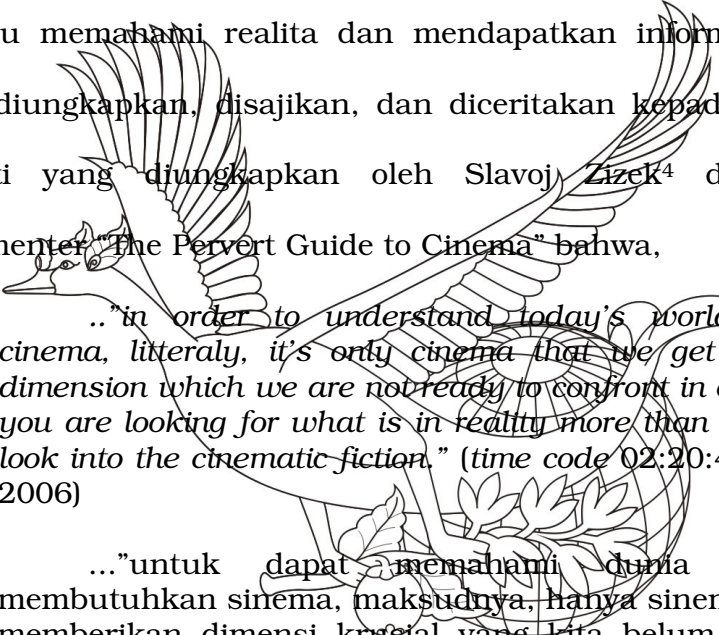
merupakan sarana yang paling hebat untuk menyampaikan ideologi-ideologi yang ada di dalam masyarakat dan kembali pada masyarakat itu sendiri, baik secara terang-terangan maupun terselubung (1998:xii). Bagaimanapun sejak kemunculannya, film sebagai media yang kini mampu masuk ke setiap daerah, memiliki andil untuk membentuk budaya dan cara pandang masyarakat, seperti yang disebutkan oleh Kracauer dalam Keith (2006:397) bahwa budaya dalam masyarakat, kini seringkali dibentuk oleh film yang mencerminkan nilai-nilai dan ideologi.

Melalui film yang merupakan media hiburan massa, fenomena masyarakat yang mempercayai tembang *Durma Kuntulanak* sebagai tembang pemanggil setan, merupakan bentuk kepercayaan yang dimulai sejak hadirnya film *Kuntulanak*. Tembang mungkin dapat berdiri sendiri dengan latar belakang budaya, makna, dan ekspresinya, namun ketika tembang diciptakan dan diperkenalkan melalui penceritaan dalam realitas film, tembang memiliki nilai dan makna yang berbeda sesuai dengan yang diceritakan.

Penciptaan realitas film fiksi memang tidak pernah terlepas dari realitas yang sudah ada, seperti mitos-mitos³ yang tumbuh

³ Menurut Emile Durkheim dalam Koentjaraningrat, mitos merupakan fakta sosial yang mantap, hidup sebagai entitas yang mandiri di luar diri para individu, dan tidak berubah walaupun individu yang mencetuskan atau mengikutinya telah mati, diganti oleh generasi yang menyesuaikan diri terhadapnya.

subur dan masih dipercaya keberadaannya di ruang lingkup budaya Jawa, dan juga keberadaan makhluk gaib yang dipercayai ada. Namun realitas yang sudah mengalami pengolahan untuk dapat disajikan kepada penontonnya, harus logis dan masuk akal untuk membuat penonton “terimpresi” dengan apa yang dilihat dan didengar. Realitas film meskipun merupakan wujud ciptaan *film maker*, namun merupakan salah satu faktor penting untuk mampu memahami realita dan mendapatkan informasi melalui yang diungkapkan, disajikan, dan diceritakan kepada penonton. Seperti yang diungkapkan oleh Slavoj Zizek⁴ dalam video dokumenter “The Pervert Guide to Cinema” bahwa,



.. "in order to understand today's world, we need cinema, literally, it's only cinema that we get that crucial dimension which we are not ready to confront in our reality. If you are looking for what is in reality more than reality itself, look into the cinematic fiction." (time code 02:20:44-02:21:08, 2006)

..."untuk dapat memahami dunia kini, kita membutuhkan sinema, maksudnya, hanya sinema yang bisa memberikan dimensi krusial yang kita belum siap untuk menghadapinya dalam realitas kita. Jika anda mencari apa yang lebih real dari realitas itu sendiri, lihatlah ke dalam sinema fiksi." (terj. Elara Karla)

⁴ Slavoj Zizek adalah filsuf Marxis, psikoanalisis, dan kritikus budaya berkebangsaan Slovenia, dia lahir di Ljubljana Slovenia 21 Maret 1949. Zizek menerima gelar Ph.D. Filosofi di Ljubljana mempelajari Psikoanalisis, dia juga filsuf yang secara internasional dikenal atas interpretasi-interpretasi inovatifnya dari pemikiran Jacques Lacan (The European Graduate School, 29 Agustus 2014)

Berpijak pada pernyataan di atas dan melihat beberapa respon mengenai mitos tembang *Durma Kuntilanak* di lingkup kecil kota Solo, bahkan melihat beberapa program di televisi juga masih mengangkat mitos tersebut, membuat realitas film *Kuntilanak* yang mengusung tradisi sebagai perangkat dominan dalam cerita menjadi menarik untuk dikaji sebagai model penciptaan wacana melalui realitas film, yang dihadirkan sebagai hiburan sekaligus penyampai informasi untuk penonton. Melalui latar belakang tersebut, penelitian ini merumuskan beberapa permasalahan.

B. Rumusan Masalah

1. Mengapa film *Kuntilanak* menggunakan tembang *Durma Kuntilanak* sebagai mitos?
2. Bagaimana tembang *Durma Kuntilanak* dikonstruksikan melalui film *Kuntilanak*?
3. Bagaimana makna audio visual yang menggambarkan mitos tembang *Durma Kuntilanak* pada film *Kuntilanak*?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui latar belakang penggunaan tradisi yaitu tembang *Durma Kuntilanak* dan konteksnya di dalam film *Kuntilanak*. Selain itu untuk mendapatkan gambaran realitas film *Kuntilanak*, sebagai elemen

yang membuat penonton terimpresi terhadap realitas yang lebih *real* daripada realitas mereka, melalui proses penceritaannya.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, manfaat yang ingin dihasilkan adalah, memberikan pemahaman dan perkembangan ilmu pengetahuan dalam dunia seni dan budaya khususnya film. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan input wawasan dan interpretasi yang baik mengenai penciptaan realitas film yang membawa konten tradisi. Hal tersebut dirasa begitu penting karena realitas film yang memiliki kedekatan dengan realitas riil dapat mengubah cara pandang penonton ketika tidak disampaikan dengan cerita yang benar⁵, dan sesuai. Di samping itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan referensi baru kepada para mahasiswa film, pemerhati atau kritikus film.

E. Tinjauan Pustaka

Data di dalam penelitian ini, akan dilengkapi dengan berbagai macam penelitian terdahulu yang dirasa mampu digunakan sebagai bentuk laporan berkaitan dengan originalitas ide penelitian. Kelengkapan data diharapkan didapatkan melalui

⁵ Sesuai sebagaimana adanya, dapat dipercaya (sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya).

buku-buku, tesis dan skripsi, makalah ilmiah pada berbagai jurnal, dan literatur lain sebagainya.

Suma Riella Rusdiarti, (2007) dalam makalah ilmiah Konferensi Internasional Kesusastraan XVIII Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia yang berjudul “Hantu Jeruk Purut: Produksi dan Reproduksi Legenda Urban Melalui Film”. Menyatakan bahwa film sebagai media yang sah mereproduksi kebudayaan (dalam hal ini adalah legenda urban) dan menciptakan realitas baru dengan mengadopsi legenda di lingkup suatu wilayah. Rusdiarti menguraikan reproduksi cerita yang berkembang di masyarakat dan hasilnya sebagai realitas film. Berkaitan dengan reproduksi produk kebudayaan memang tidak akan pernah habis diangkat sebagai ide pembuatan film, khususnya film horor. Hal tersebut diungkapkan oleh Rusdiarti bahwa film membawa penonton untuk merasakan realitas yang dekat dengan mereka, dan mencocokkannya dengan realitas yang mereka tonton. Reproduksi pada makalah ini berada pada ranah penceritaan, Rusdiarti menguraikannya dengan membagi cerita ke dalam beberapa penjelasan sekuen, selain itu Rusdiarti juga memaparkan antara kisah yang berkembang di masyarakat dan kisah yang direproduksi hingga menjadi cerita di dalam film. Penjelasan reproduksi di dalam makalah ini merupakan sebuah

acuan singkat yang dapat ditangkap dengan mudah. Namun pada penelitian berjudul “MITOS TEMBANG *DURMA KUNTILANAK* DALAM FILM HOROR *KUNTILANAK*” reproduksi lebih dimaksudkan pada tembang *Durma Kuntilanak* yang diduga lahir karena proses kreatif *film maker*, dihadirkan dan digambarkan pada realitas film.

Joko Febrianto 2012, dalam skripsi Fakultas Sosial Dan Politik UPN Jawa Timur yang berjudul “Pemaknaan Lirik Lagu “Lingsir Wengi” OST Kuntilanak 2006 (Studi Semiotika Pemaknaan Lirik Lagu “Lingsir Wengi” Ost Kuntilanak 2006)”. Skripsi Joko Febrianto memiliki objek material yang sama dengan penelitian ini, namun skripsi Joko Febrianto hanya mengerucut pada pembahasan mengenai makna yang terkandung pada lirik tembang Lingsir Wengi atau yang dalam penelitian tesis ini disebut *Durma Kuntilanak*. Febrianto menuliskan bahwa pembuat musik memiliki *field of experience* dan *frame of reference* dalam menciptakan musik, dan menuangkannya dalam lirik lagu. Menurutnya tembang Lingsir Wengi menuai kontroversi di tengah masyarakat, dari telaah makna pesan yang terkandung di dalam tembang Lingsir Wengi ini yang dibedah menggunakan pendekatan semiologi Barthesian.

Joko Febrianto menggunakan tiga hubungan tanda, yaitu hubungan simbolik, hubungan paradigmatis, dan hubungan sintagmatik sebagai pembacaan atas sebuah tanda, yang melandasi penggunaan lima macam kode, yaitu kode hermeneutik, kode semik, kode simbolik, kode proaeretik dan kode kultural dalam memaknai tanda. Kemudian proses pemaknaan melalui pembacaan kode-kode diungkap substansi dari pesan di balik lirik tembang Lingsir Wengi dan pada tataran mitos akan diungkapkan sistem penandaan tingkat dua. Analisis data yang dilakukan Joko menyimpulkan bahwa makna yang terkandung dalam lirik lagu Lingsir Wengi adalah mengenai fenomena sosial yang terjadi di sekitar masyarakat. Dan pesan yang terkandung di dalam lirik lagu Lingsir Wengi tersebut adalah bahwa, pencipta lagu tersebut menceritakan fenomena praktik pesugihan yang masih ada di dalam masyarakat yang serba modern saat ini. Meskipun objek kajian penelitian ini memiliki kesamaan yaitu tembang Durma Kuntilanak atau yang lebih dikenal masyarakat dengan nama “lingsir wengi”, namun dengan sudut pandang yang berbeda, topik permasalahan yang berbeda, dan penyelesaian serta jawaban yang dirasa akan jauh berbeda, maka penelitian dengan judul “MITOS TEMBANG DURMA KUNTILANAK DALAM FILM HOROR KUNTILANAK”. merupakan penelitian baru yang berada pada

ranah pembacaan tembang *Durma Kuntilanak*, yang digambarkan pada realitas film *Kuntilanak*, sebagai hasil ciptaan *film maker*.

Apip 2010, dalam tesis Program Studi Penciptaan Dan Pengkajian Seni Pascasarjana Institut Seni Indonesia yang berjudul “Representasi Mitos Dan Ritus Bumi Dalam Film Dokumenter *Ngalaksa* Karya Sutradara Ray Bachtiar Drajat 2004”. Apip mengkaji bentuk representasi mitos dan ritus bumi yang ada di dalam film dokumenter karya Ray Drajat, data yang diperoleh dikaji menggunakan metode analisis film Jane Stokes dan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Penelitian ini sedikit memiliki kedekatan berkaitan dengan mitos yang diangkat melalui media audio visual. Apip dalam penelitiannya menghasilkan temuan upacara *Ngalaksa* yang penuh simbol dan material sesajen sebagai contoh konkrit dari konsep editing yaitu kolase, montase dan *assembling*. Pada penelitian ini, bukan bentuk mitos yang utuh diangkat melalui film, melainkan sebuah produk kebudayaan berupa tembang yang diciptakan sebagai perangkat realitas film, yang berpengaruh pada penontonnya. Proyeksi mitos yang dikaji oleh Apip juga lebih spesifik melalui tahapan dan unsur-unsur editing, sedangkan penciptaan realitas film pada penelitian ini yaitu tembang *Durma Kuntilanak* yang digambarkan pada rangkaian cerita film *Kuntilanak*, akan dikaji menggunakan

pendekatan semiotika Christian Metz dan diuraikan melalui struktur tiga babak. Melalui kajian dan analisis data yang telah dijelaskan, cukup mampu membuktikan bahwa temuan yang dihasilkan dari kedua penelitian tersebut berbeda.

F. Kerangka Teoritis

Penelitian dengan judul “MITOS TEMBANG *DURMA KUNTILANAK* DALAM FILM HOROR *KUNTILANAK*” merupakan sebuah upaya pengamatan dan pembacaan karya seni audio visual (film) yang pendekatannya menggunakan teori semiotika film dan struktur tiga babak untuk membantu mengkaji dan menjawab permasalahan tentang realitas film *Kuntilanak* yang melibatkan perangkat tradisi, seperti yang sudah dipaparkan pada rumusan masalah.

Berbagai macam metode pencarian gagasan dilakukan untuk mengembangkan, dan menciptakan karya seni yang juga dilakukan oleh medium audio visual seperti film. Ide yang diangkat mengadopsi tradisi yang ada di lingkungan masyarakat suatu wilayah, untuk mencapai kenyataan sebuah dunia film. Pada film *Kuntilanak*, mitos menjadi suatu hal yang sangat mudah diciptakan dan dipercayai kebenarannya, karena mitos pada dasarnya masih banyak lekat dengan keyakinan kultur di beberapa wilayah di Indonesia. Menurut Roland Barthes (terj.

Inyak Ridwan, 2011:152), segala sesuatu bisa menjadi mitos asalkan disajikan oleh sebuah wacana. Melalui wacana penceritaan film *Kuntilanak*, tembang *Durma Kuntilanak* digambarkan untuk menciptakan mitos. Lubis (dalam Purbani, 2004:149) mengutarakan pendapat yang secara netral mendefinisikan wacana sebagai kumpulan pernyataan-pernyataan, yang ditulis atau dituturkan atau dikomunikasikan dengan menggunakan tanda-tanda.

Film dengan tanda-tanda dan “kebenaran” yang disajikan, memiliki kemampuan menggiring publik untuk mengikuti realitas tersebut. Kemampuan film adalah menguasai penontonnya, yang tidak melalui penindasan dan represi, melainkan melalui normalisasi dan regulasi. Penonton dan publik tidak dikontrol melalui kekuasaan yang sifatnya fisik, tetapi dikontrol, dan diatur lewat wacana (Ratu, 2012:11).

Penciptaan kebenaran sebuah realitas film, yang mendekati realitas nyata masyarakat, menjadi semakin efektif mengontrol dan menanamkan ideologi dari pesan-pesan yang ditangkap maknanya oleh penonton. Seperti yang juga dilakukan oleh Rizal Mantovani, menciptakan tembang *Durma Kuntilanak* dengan mitos yang dihadirkan dominan dalam ceritanya, kemudian disajikan melalui audiovisual dalam realitas film *Kuntilanak*, hingga

akhirnya mitos tersebut sedikit banyak dipercaya kebenarannya dan diyakini keberadaannya.

Analisis penelitian ini, dilakukan dengan membaca tanda-tanda yang ada di dalam elemen gambar dan suara yang disajikan, yaitu pada *sequence* ketika tembang dinyanyikan (diposisikan sebagai “sebab”), dan teror kuntilanak pada adegan berikutnya (diposisikan sebagai “akibat”). Sebab dan akibat pada film *Kuntilanak* menjadi jalur logika penceritaan yang dengan mudah digunakan untuk menciptakan ketegangan dan ketakutan. Logika sebab-akibat juga menciptakan *track* pada pola pikir penonton, dan menggiringnya untuk mempercayai mitos yang sulit dipercayai kebenarannya.

Pola sebab-akibat tersebut kemudian dimaknai hingga maksud dan pesan ditangkap sesuai dengan yang diceritakan, yaitu bentuk kebenaran mitos tembang *Durma Kuntilanak* yang dibentuk dan disajikan oleh film *Kuntilanak*.

1. Tanda-Tanda dalam Film *Kuntilanak*.

Pada pembahasan pembacaan tekstual film *Kuntilanak* ini diposisikan sebagai bentuk konklusi, yang di dalamnya diuraikan dengan bantuan gambar agar pembacaan tanda-tanda dan tafsir pada film *Kuntilanak* menjadi lebih mudah dan jelas. Sebelum masuk ke dalam pembahasan, untuk

memudahkan membaca penanda dan petanda mitos tembang *Durma Kuntilanak* yang dimunculkan film *Kuntilanak*, penelitian ini berpijak pada paradigma semiotika film Christian Metz.

Semiotika, merupakan studi yang mempelajari tentang tanda dan cara tanda-tanda itu bekerja, semiotika mempunyai tiga bidang studi utama, yaitu: 1) tanda itu sendiri, 2) kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda, 3) kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja (Fiske, 2010:60). Beragam pemikiran-pemikiran yang mengembangkan dari teori semiotika, salah satunya adalah semiotika film yang dipelopori oleh Christian Metz.

Semiotika film bukan merupakan teori film yang baru sama sekali, sebelum Metz, teori film dipelopori secara serius oleh Ricciotto Canudo (1907), kemudian disusul para teoritikus seperti Louis Delluc, Jean Epstein, Germain Dulac, Eisenstein, Kulechov, dan Pudovkin. Namun hanya Metz yang mengembangkan teori ini dengan membawa semiologi klasik, teori psikoanalisis freudian-lacanian menjadi generasi kedua semiologi sinema di tahun 1970-an (Masak, 2002:281).

Metz memandang film sebagai bahasa atau setidaknya medium menyerupai bahasa yang memungkinkan manusia untuk menggali partikel-partikel di dalamnya. Metz juga

menjelaskan bahwa sebuah shot bukan lebih dekat dengan kata, melainkan dengan kalimat yang di dalamnya memiliki banyak partikel⁶ lain yang setara dengan kata-kata (Masak, 2002:282), semiotika Metz membaca tanda-tanda dalam film bukan sebagai teks yang utuh, melainkan melakukan pembacaan tanda-tanda pada partikel filmis yang disajikan. Selain Metz, Tynianov menyebutkan bahwa sinema memiliki andil menunjukkan sebuah dunia yang kasat mata dalam bentuk tanda-tanda semantik melalui montase dan pencahayaan, sedangkan Eikhenbaum melihat sinema merupakan sebuah sistem tertentu seperti yang ada pada bahasa kiasan, sinema memiliki hubungan dengan frase dan kalimat (Stam dkk., 1992:29).

Berbeda dengan “tanda” dalam bahasa yang arbitrer, penanda dalam sinematografis memiliki hubungan “motivasi” atau “beralasan” dengan petanda yang tampak jelas melalui hubungan penanda dengan alam yang dirujuk (Masak, 2002:283), atau yang dapat disebutkan bahwa “motivasi” dalam hal ini adalah segala macam partikel yang tampak dan disajikan baik itu audio maupun visual, yang dalam rangkaiannya berfungsi untuk menggulirkan aksi-aksi lain

⁶ Partikel disini dapat disebutkan sebagai bagian dalam shot yang memiliki banyak tanda untuk dapat dimaknai.

menuju *sequence-sequence* yang muncul karena keterkaitan kronologis dengan *sequence-sequence* “motivasi” tersebut.

Hubungan penanda dan petanda tersebut selaras dengan pernyataan Metz yang ditulis oleh Leo Braudy dan Marshall Cohen, menurutnya konsep diegesis⁷ pada film sama pentingnya dengan ide pada seni (1999:71). Di dalam film, diegesis mengacu pada denotasi⁸ dimana narasi itu sendiri tidak hanya cerita, melainkan juga dimensi ruang dan waktu, karakter, lanskap, kejadian/peristiwa, dan elemen lain dalam penceritaan. Seperti yang sudah disebutkan oleh Souriau bahwa “*narration*” merujuk pada proses menceritakan, bukan sebatas cerita (Bunta, 2010:681). Tataran denotatif film fiksi merupakan basis material-material sinematik yang tidak perlu diinterpretasi seperti pada tataran konotatif, didukung dengan sudut pandang Metz dalam Robert Stam dkk., denotatif berada pada ranah universal yang elemen-elemen di dalamnya memiliki level yang sama dengan realitas (2005:39).

Christian Metz juga menuliskan bahwa film dipahami melalui representasi gambar yang dapat diuraikan, dan analogi

⁷ Diegesis dituliskan oleh Susan Hayward yaitu mengacu pada narasi, isi cerita, dunia fiksi sebagai yang dijelaskan di dalam cerita. Di dalam film, diegesis merujuk ke semua hal yang ada pada layar, yaitu realitas fiksi.

⁸ Denotasi menurut Metz merupakan motivasi yang dimunculkan oleh analogi adanya kesamaan persepsi antara petanda dan penanda, sedangkan konotasi juga merupakan motivasi namun tidak harus didasarkan pada hubungan antara persepsi analogi. Motivasi itu sendiri mengacu pada tindakan yang memunculkan persepsi.

ikonik saja tidak dapat menjelaskan substansi-substansi kejadian dalam wacana filmis (Metz, 1974:145). Menurutnya, hubungan motivasi yang ada di dalam film memiliki dua tingkatan yang keduanya selalu diegesis, hubungan denotatif lazim disebut dengan analogi karena memiliki persamaan perseptif/auditif yang referen antara penanda dan petanda (Masak, 2002:283). Sedangkan hubungan konotatif bersifat simbolis yang biasanya petanda ditampilkan menggunakan visual dan audio (dalam satu *sequence*) yang melampaui penanda, namun masih tetap diegesis.

Begitu juga film *Kuntilanak* yang tiap *frame*-nya tersusun secara juxtaposisi dengan pola yang saling mensubstitusi, banyak *shot* kronologis maupun akronologis, liner atau non-linier, yang kesemuanya diegesis mengarah pada cerita yang utuh. Untuk menganalisis penciptaan mitos tembang *Durma Kuntilanak* sebagai realitas, penelitian ini menggunakan tafsir makna denotatif dan konotatif pada tiap-tiap *sequence* yang telah dipilih melalui struktur tiga babak.

Melalui teori ini, Metz menyebutkan perbedaan “tanda” bahasa di hubungan yang bersifat arbitrer (semena) antara tanda dan benda. Penanda sinematografis memiliki hubungan motivasi atau beralasan dengan petanda yang tampak jelas. Petanda sinematografis selalu kurang lebih “beralasan” dan

tidak pernah semena (Masak, 2002:283). Hubungan motivasi itu berlaku pada tingkat denotatif maupun konotatif, yangmana di dalam film kesemuanya diegesis dengan realitas yang disajikan. Metz juga menyebutkan bahwa denotasi sinematografis lazim disebut dengan analogi karena memiliki persamaan perseptif/auditif, sedangkan konotasi sinematografis pada hematnya bersifat simbolis (Masak, 2002:283).

a. Konsep Diegesis Pada Film

Diegesis dapat diinterpretasikan sebagai dunia yang diceritakan, dan dianggap sebagai “dunia yang terbatas”. Bunia (2010:679) menyebutkan diegesis mampu mengungkapkan kekhasan dari sebuah representasi (penyajian), yang secara kasar dapat dikatakan sebagai informasi eksplisit yang disampaikan oleh sebuah representasi. Definisi diegesis secara sederhana dapat dipahami sebagai terminologi yang mengacu pada “ruang waktu dunia dalam sebuah cerita”, hal itu muncul melalui Gérard Genette yang berpijak pada Souriau; bahwa aksi yang tampak di ruang waktu sebuah semesta mengacu pada cerita dan *diegetic* adalah apa yang berhubungan, atau bagian dari cerita (Bunia, 2010:679-681). Selaras dengan Souriau, Genette juga mengungkapkan bahwa yang terpenting dari

diegesis tergantung pada aksi—tindakan dalam penceritaan, bukan pada tuturan cerita (Bunia, 2010: 681).

Berpijak pada definisi diegesis di atas, bentuk aksi-aksi dan “alam” yang tampak dalam penceritaan cerita film *Kuntilanak* menjadi semakin terhubung dengan aspek wacana filmis, yang dirasa mampu untuk menguraikan film tersebut sebagai kumpulan partikel-partikel yang saling mendukung dan berkorelasi satu sama lain, dalam menceritakan mitos tembang *Durma Kuntilanak*.

Analisis penelitian ini kemudian dilakukan dengan membaca tanda-tanda yang tampak pada rangkaian gambar dan suara adegan “sebab-akibat” (tidak termasuk *sound effect*), yaitu ketika tembang *Durma Kuntilanak* dinyanyikan sebagai motivasi untuk bergulir menuju aksi berikutnya yang memuat “akibat”, berikutnya melakukan tafsir denotatif pada tiap partikel yang disajikan dan kemudian melakukan interpretasi makna pada tataran konotatif. Untuk mempermudah objek yang dianalisis, dilakukan pembagian babak agar dapat memahami alur cerita yang disajikan pada film *Kuntilanak*.

Pembabakan atau meminjam istilah Linda Seger “*three-act structure*”, membantu membentuk cerita yang baik dan kuat pada film fiksi. *Three-act structure* mengkonstruksi cerita untuk mendapatkan pola, fokus, “nyawa”, dan kejelasan, yang dapat

membantu penonton memahami cerita (Seger, 1987:4). Menggunakan *three-act structure* atau struktur tiga babak film *Kuntilanak*, pola sebab-akibat menjadi mudah dipilah, dan pembacaan tanda-tanda serta tafsir makna akan lebih mudah dijelaskan.

2. *Three-act Structure*/Struktur Tiga Babak Film *Kuntilanak*

a. Babak I Film *Kuntilanak*

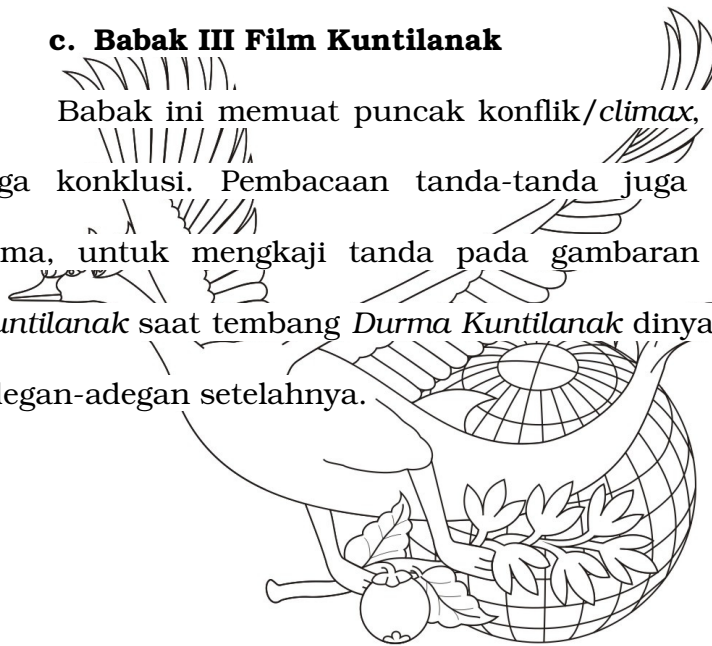
Babak pertama ini menjelaskan tentang pengenalan, atau eksposisi yang merupakan bagian awal atau pembukaan dari sebuah cerita, yang bertujuan untuk memberi informasi penting yang dibutuhkan oleh penonton, dalam memahami cerita film (Seger, 1987:6). Pemilihan peristiwa pada babak ini difokuskan pada pembacaan adegan ketika tembang *Durma Kuntilanak* dimunculkan pertama kali, sebagai pengenalan perangkat tersebut kepada karakter tokoh utama dan juga penonton, kemudian diakhiri pada adegan kemunculan *kuntilanak*. Berikutnya pembacaan tanda dan pemaknaan juga dilakukan pada adegan yang sama ketika tembang *Durma Kuntilanak* dimunculkan namun berada pada tahap penanjakan konflik, dan berakhir pada adegan teror *kuntilanak* yang diposisikan sebagai “akibat”.

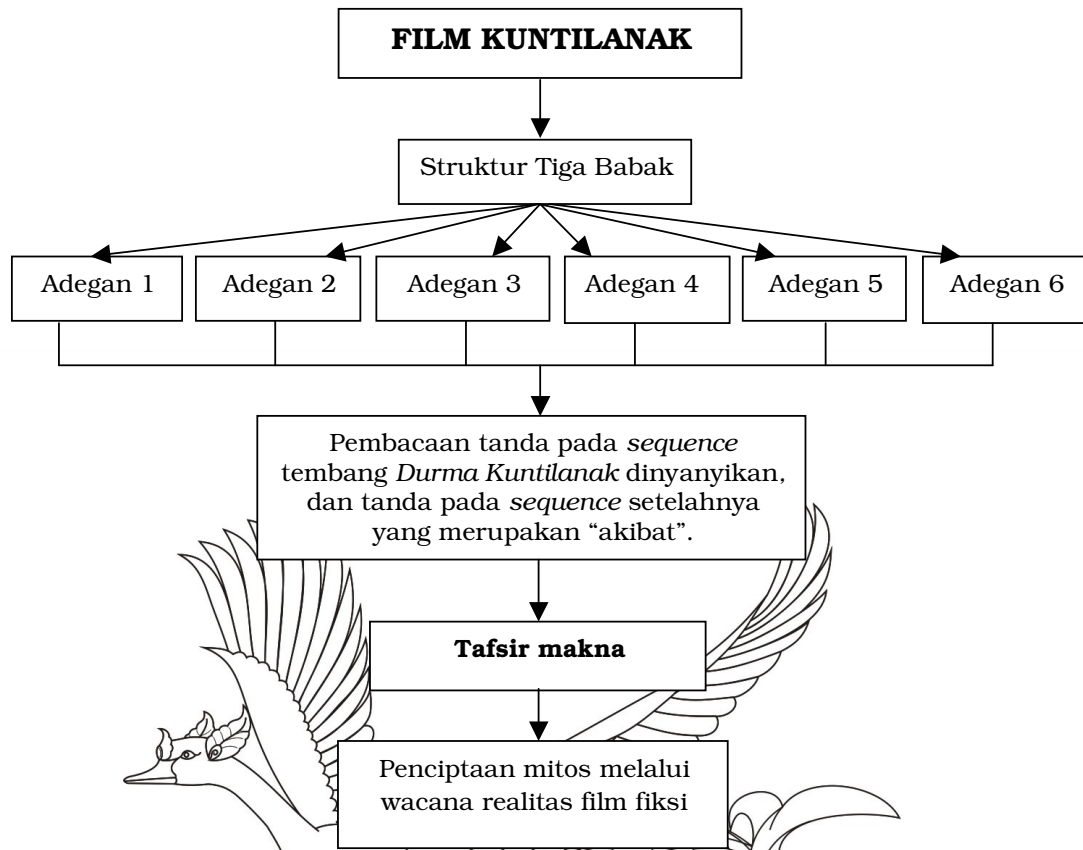
b. Babak II Film *Kuntilanak*

Babak kedua memuat konflik-konflik, yang membuat alur cerita mengalir menuju babak III. Pada tahap ini, pembacaan dan pemaknaan tanda juga dilakukan pada *sequence* yang menggunakan tembang *Durma Kuntilanak*, serta peristiwa-peristiwa yang merupakan “akibat” dinyanyikannya tembang tersebut.

c. Babak III Film *Kuntilanak*

Babak ini memuat puncak konflik/*climax*, resolusi, dan juga konklusi. Pembacaan tanda-tanda juga diberlakukan sama, untuk mengkaji tanda pada gambaran realitas film *Kuntilanak* saat tembang *Durma Kuntilanak* dinyanyikan, serta adegan-adegan setelahnya.





Gambar 1. Skema kerangka berpikir

G. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif, penelitian kualitatif dimaksudkan sebagai jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya (Strauss dan Corbin, 2007:4), meskipun dijelaskan juga bahwa model penelitian kuantitatif dapat digabungkan dengan penelitian kualitatif. Dalam melakukan sebuah penelitian, data sangat diperlukan untuk memperkuat deskripsi subjek yang diteliti, dan teknik-teknik

pengumpulan data untuk mendukung penelitian yang dilakukan. Senn dalam Nyoman Kutha Ratna mendefinisikan metode merupakan cara-cara untuk mengetahui sesuatu, sedangkan metodologi adalah analisis untuk memahami berbagai aturan, prosedur dalam metode tersebut (2010:41). Begitu halnya pada penelitian ini, untuk menjelaskan kasus yang dikaji dibutuhkan metode untuk mengumpulkan data yang kemudian dianalisis secara komprehensif, dan berikut adalah langkah-langkah yang akan ditempuh dalam penelitian berjudul “MITOS TEMBANG DURMA KUNTILANAK DALAM FILM HOROR KUNTILANAK”.

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian deskriptif kualitatif ini menggunakan pendekatan semiotika film Christian Metz. Beranjak dari wacana dalam pemikiran Roland Barthes, penelitian ini kemudian menempatkan film *Kuntilanak* sebagai sebuah wacana yang mengkonstruksi partikel-partikel filmis menjadi sebuah teks. Semiotika film Metz digunakan untuk memperoleh deskripsi tanda dan interpretasi makna pada realitas film *Kuntilanak*, serta mendapatkan pola penceritaan memitoskan tembang *Durma Kuntilanak*.

Christian Metz menjabarkan paradigmanya dengan menyebutkan bahwa penanda dan petanda memiliki relasi

“motivasi” dan “beralasan”. Dalam arti, penanda dalam film selalu memiliki hubungan “motivasi” dengan petanda, dan petanda dalam film selalu memiliki “alasan” yang berkaitan dengan penanda (Metz, 1974:108-109). Petanda dalam film tidak pernah semena. Teori semiotika ini dirasa akan tepat digunakan untuk membaca tanda dan menginterpretasi makna, pada film *Kuntilanak* yang menggunakan konstruksi penceritaan konvensional⁹.

2. Sumber Data

Penelitian ini pada proses pengumpulan datanya melalui berbagai sumber, antara lain:

a. Dokumen

Film *Kuntilanak* sebagai sumber data dokumen dalam penelitian ini. Film *Kuntilanak* digunakan sebagai objek kajian penciptaan realitas film, yang memuat tembang *Durma Kuntilanak* pada rangkaian *sequence* “sebab-akibat” dalam struktur tiga babak. Melalui pembacaan tekstual pada partikel-partikel gambar dan suara yang muncul, akan didapatkan tafsir makna penggambaran mitos tembang *Durma Kuntilanak* dalam cerita film *Kuntilanak*.

⁹ Struktur penceritaan film pada umumnya yang masih menggunakan struktur tiga babak, struktur dramatik lima, enam, atau tujuh tahap; yang di dalamnya terdapat pengenalan, konflik, klimaks, dan resolusi, agar penonton memahami cerita dan maknanya melalui “jalur” yang telah disediakan.

b. Sumber Pustaka.

Sumber pustaka yang digunakan pada penelitian ini berupa buku, tesis, jurnal, artikel, serta sumber elektronik berupa berbagai informasi dari internet, antara lain buku-buku yang memuat teori semiotika, dan semiotika film Christian Metz, serta buku-buku yang memberikan penjelasan mengenai struktur film fiksi dan paradigma realitas film fiksi. Tidak hanya itu, sumber pustaka juga berupa penelitian dan/atau karya tulis ilmiah yang pernah ada terkait dengan kajian film, dan semiotika, selain jurnal-jurnal ilmiah tentang film dan budaya, baik jurnal internasional maupun jurnal nasional.

c. Narasumber

Wawancara dilakukan berkaitan dengan informasi yang peneliti tidak mendapatkannya dengan cara melihat secara langsung, baik karena tindakan atau peristiwa yang terjadi masa lampau ataupun karena peneliti tidak diperbolehkan hadir ke tempat kejadian itu (Tjetjep, 2012:208). Pada penelitian ini, wawancara dilakukan kepada beberapa narasumber, seperti *film maker*, ahli tembang, dan pengamat film. Guna mendapatkan data yang memuat konsep penciptaan tembang *Durma Kuntulanak*, kesejarahan dan budaya masa lampau sebagai konteks tembang pada

kultur Jawa, kemudian data yang berkaitan dengan penciptaan realitas film yang mengusung tradisi di dalamnya.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ada tiga, yaitu: pengamatan dan transkripsi, studi pustaka, serta wawancara. Penggunaan ketiga teknik pengumpulan data tersebut untuk mendukung dan saling melengkapi, guna menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.

a. Pengamatan dan Transkripsi

Proses pengumpulan data menggunakan teknik ini dilakukan dengan mengamati film *Kuntilanak*, kemudian pembacaan tanda dan tafsir makna difokuskan pada *sequence* “sebab-akibat” yang memuat tembang *Durma Kuntilanak*. Adapun cara-cara yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Mencermati film *Kuntilanak* dan mengklasifikasikan *sequence-sequence* dari pemecahan babak yang memuat peristiwa. Kemudian menonton adegan yang sudah dipilih secara berulang-ulang, untuk membaca tanda-tanda melalui setiap partikel gambar dan suara, ketika tembang *Durma Kuntilanak* dimunculkan.

- 2) Menuliskan transkrip tanda-tanda, dan melakukan tafsir makna penceritaan mitos pada film *Kuntilanak*, yang diciptakan dan disajikan kepada penonton.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dari buku-buku film, jurnal ilmiah, penelitian film dan budaya sebagai referensi, untuk mendapatkan data tentang segala macam informasi mengenai sejarah film horor dan film di Indonesia, kemudian penggunaan semiotika film Christian Metz, dan data atau informasi lain seputar penciptaan realitas film.

c. Wawancara

Pentingnya wawancara dalam penelitian kualitatif sangat dibutuhkan, untuk mendapatkan data yang bersifat empiris. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai penciptaan tembang *Durma Kuntilanak*, penciptaan realitas film fiksi yang memuat tradisi, dan wawancara mengenai tembang dalam kebudayaan Jawa. Jenis wawancara yang digunakan untuk memperoleh data adalah menggunakan dua metode, yaitu *personal interviews* dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan secara langsung *face-to-face* (Kothari, 2004:97), berikutnya adalah *email interview* yang hampir sama dengan *telephone*

interviews, metode wawancara ini dilakukan melalui surat elektronik langsung tertuju ke alamat e-mail *interviewee*.

Wawancara dilakukan pada beberapa tokoh, dengan penjelasan sebagai berikut:

- 1) Tokoh-tokoh yang berkaitan dengan kebudayaan Jawa dan atau pakar tembang, hal ini dilakukan agar mendapatkan informasi mengenai latar belakang tradisi Jawa yang ada pada tembang *Durma Kuntulanak*, baik dari segi fungsi, makna maupun ekspresinya.
- 2) Wawancara kepada Rizal Mantovani, sutradara film *Kuntulanak* untuk mendapatkan informasi mengenai penciptaan tembang sebagai bentuk tradisi yang diangkat dalam realitas film *Kuntulanak*. Wawancara juga dilakukan kepada beberapa *film maker* yang juga sering mengangkat tradisi dalam realitas film-filmnya.
- 3) Kemudian wawancara dilakukan kepada pengamat film yang dapat memberikan informasi mengenai representasi budaya dan tradisi di dalam film.

4. Analisis Data

a. Interaksi Analisis

Data transkripsi tembang *Durma Kuntulanak* dilakukan untuk kepentingan penciptaan realitas film *Kuntulanak* yang

logis. Data selalu diinteraktifkan atau dibandingkan dengan unit data yang lain dari wawancara-wawancara yang dilakukan, untuk menemukan beragam hal yang diperlukan sesuai dengan tujuan penelitiannya (keluasan, kesepadanan, perbedaan, bentuk hubungan keterkaitan antar unsurnya, dan lain sebagainya), seperti konteks tembang dalam kultur Jawa, serta penciptaan realitas film fiksi yang melibatkan tradisi untuk disajikan secara logis dan masuk akal.

Dalam proses analisis kualitatif, terdapat tiga komponen analisis, yaitu:

1) Reduksi Data

Penyeleksian data difokuskan pada korpus data dalam proses penciptaan realitas film yang memuat tradisi dan penyajiannya. Pemfokusan dan abstraksi kemudian mengarah pada konsep penciptaan tembang *Durma Kuntulanak* sebagai komponen yang menggerakkan kelogisan cerita film *Kuntulanak*. Reduksi data kemudian dilakukan dengan cara menyesuaikan data yang diperoleh dari wawancara dan transkripsi dengan konteks cerita dan realitas film *Kuntulanak*, dan merelevansinya dengan beberapa literatur atau sumber tertulis lainnya.

2) Sajian Data

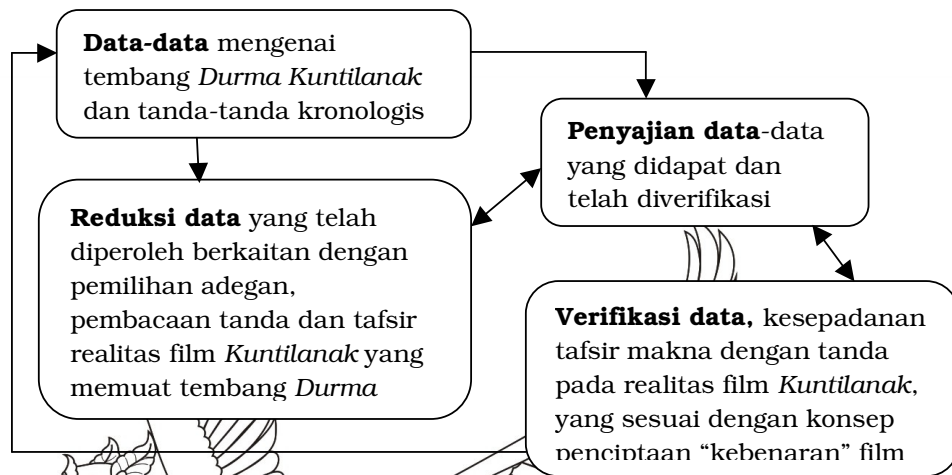
Sebagai komponen analisis kedua, sajian data

merupakan suatu rakitan organisasi informasi, deskripsi dalam bentuk narasi lengkap yang kemudian dapat ditarik kesimpulan. Sajian data penelitian ini merupakan kesepadanan penciptaan tembang *Durma Kuntilanak* dengan cerita yang diangkat, kemudian diolah bersama gambar dan suara untuk menjadikan film *Kuntilanak* utuh dengan realitasnya sebagai media untuk menyajikan mitos tembang *Durma Kuntilanak*. Data-data tersebut kemudian disusun dan disajikan menggunakan kalimat serta bahasa peneliti secara logis dan sistematis. Selain dalam bentuk narasi kalimat, disajikan juga berbagai jenis gambar, skema, dan atau tabel; antara lain skema penelitian, transkrip dan tabel tembang *macapat durma* dan tembang *Durma Kuntilanak*, gambar rangkaian cerita film *Kuntilanak*.

3) Penarikan Simpulan serta Verifikasinya

Simpulan supaya dapat dipertanggungjawabkan atas kebenarannya, perlu dilakukan verifikasi yang merupakan aktivitas pengulangan, penelusuran data kembali untuk tujuan pemantapan. Dalam hal ini, verifikasi terhadap penelitian realitas film *Kuntilanak*, dilakukan pengamatan dengan cara meneliti kembali kesepadanan tafsir dengan tanda-tanda kronologis

adekan yang memuat tembang *Durma Kuntilanak*, kemudian penyesuaian kembali hasil wawancara untuk melengkapi data hasil pengamatan, studi pustaka, dan lain sebagainya.



Gambar 2. Skema Komponen Analisis Data Adaptasi Model Interaktif
Sumber: diadaptasi dari Matthew B. Miles and Michael Huberman (1994:12)

b. Interpretasi Analisis

Interpretasi analisis digunakan untuk mengkaji dan menjelaskan data yang telah diperoleh melalui pembacaan tanda-tanda pada partikel film *Kuntilanak*—yaitu *setting*, *lighting*, *acting (performing)*, *sound* dan *montage*, pada *sequence* “sebab-akibat” tembang *Durma Kuntilanak* yang telah dipilah melalui struktur tiga babak film *Kuntilanak*. Interpretasi analisis penelitian ini berupa tafsir makna, untuk mendapatkan kejelasan penciptaan mitos tembang *Durma Kuntilanak* dan penyajiannya dalam realitas film *Kuntilanak*, yang berpijak

pada paradigma semiotika film Christian Metz.

H. Sistematika Penulisan

Hasil penelitian selengkapnya disusun ke dalam tulisan dengan urutan sebagai berikut:

Bab pertama berisi pendahuluan dengan uraian sebagai berikut: latar belakang dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teoritis, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

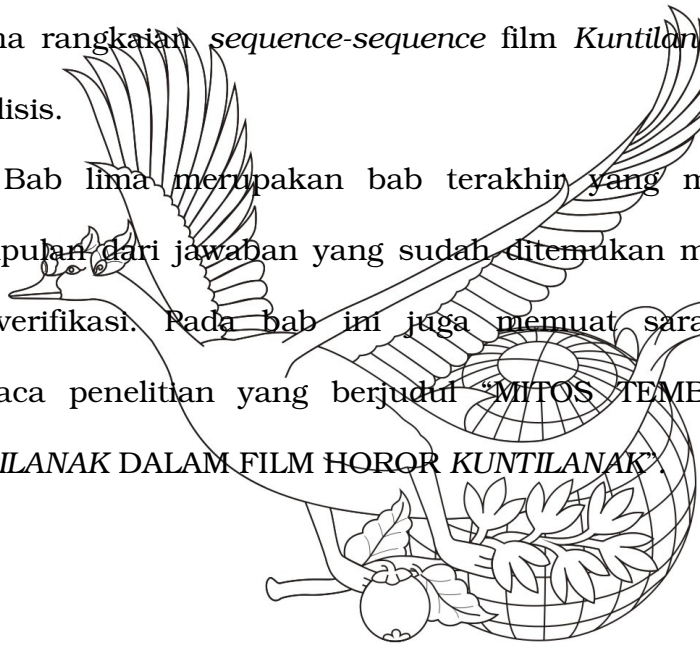
Bab dua merupakan deskripsi *genre* film horor, pemaparan sejarah film horor Indonesia, dan film *Kuntilanak* karya Rizal Mantovani, untuk memberikan gambaran peta posisi film *Kuntilanak* dalam jagad film ber-*genre* horor di Indonesia sejak kemunculannya. Selain itu, penciptaan tembang *Durma Kuntilanak*, dan konteks tembang yang diletakkan diegesis dengan cerita juga dijabarkan, untuk dapat mengetahui kedudukan tembang dalam realitas film *Kuntilanak*.

Bab tiga berisi pemaparan cerita dan kronologis peristiwa dalam realitas film *Kuntilanak*, melalui penguraian tubuh film menggunakan struktur tiga babak. Konstruksi cerita yang digunakan untuk membangun keutuhan realitas film *Kuntilanak*, juga dijabarkan guna mendapatkan adegan potongan-potongan adegan tiap *sequence* yang memuat “sebab” ketika tembang *Durma*

Kuntilanak dinyanyikan, dan *sequence* yang memuat “akibat” ketika teror *kuntilanak* muncul.

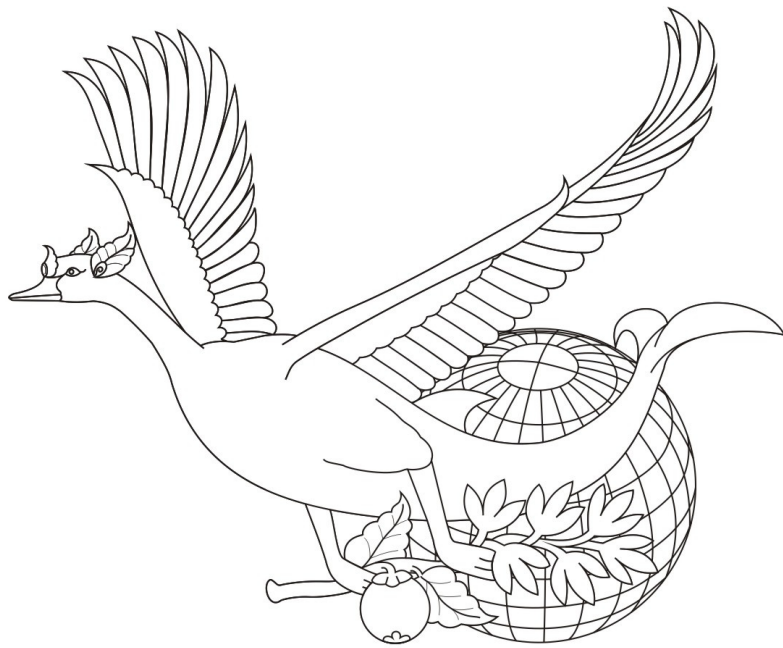
Bab empat berisi deksripsi tafsir dan pemaknaan tanda audio-visual *sequence* “sebab-akibat” tembang *Durma Kuntilanak*, kemudian dilakukan penafsiran makna yang berhubungan antara denotatif dan konotatif, untuk mendapatkan pemahaman dan kejelasan penciptaan mitos tembang *Durma Kuntilanak* melalui wacana rangkaian *sequence-sequence* film *Kuntilanak* yang telah dianalisis.

Bab lima merupakan bab terakhir yang menyampaikan kesimpulan dari jawaban yang sudah ditemukan melalui analisa dan verifikasi. Pada bab ini juga memuat saran-saran bagi pembaca penelitian yang berjudul “MITOS TEMBANG *DURMA KUNTILANAK* DALAM FILM HOROR *KUNTILANAK*”



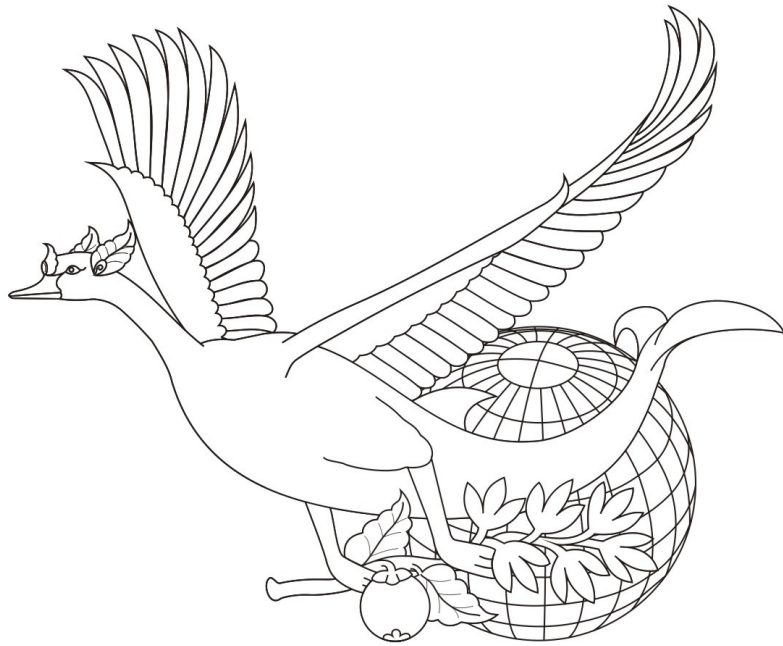
BAB II

FILM KUNTILANAK DALAM FILM HOROR INDONESIA



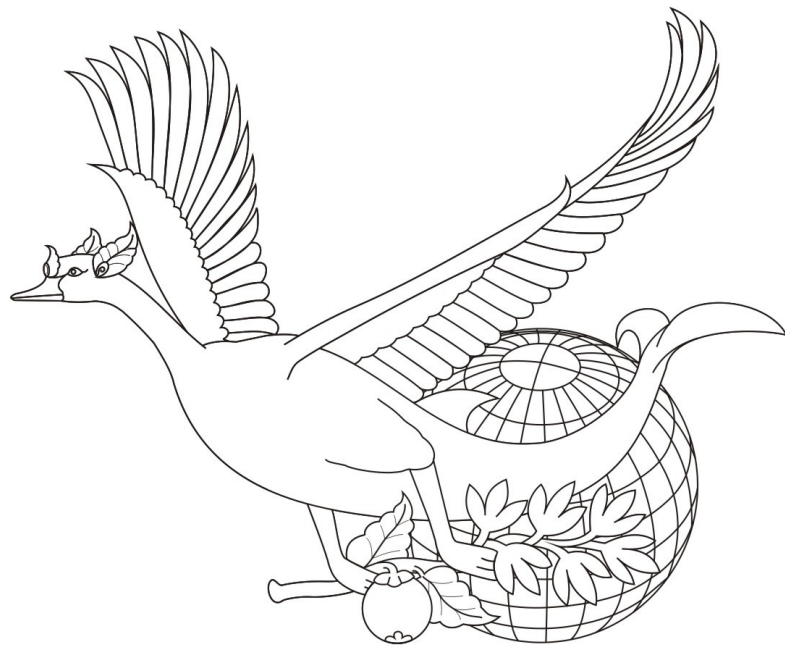
BAB III

TEMBANG *DURMA KUNTILANAK* DALAM KONSTRUKSI CERITA FILM *KUNTILANAK*



BAB IV

MAKNA AUDIO VISUAL TEMBANG *DURMA KUNTILANAK* PADA FILM *KUNTILANAK*



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Mitos pada masa lampau, merupakan sebuah tuntunan yang bersifat anonim, diceritakan dan dituturkan secara lisan, dan memiliki kemiripan cerita dari satu wilayah ke wilayah lain yang berdekatan. Masa kini, ketika teknologi sudah sangat mampu memberikan kontribusinya untuk menyebarkan informasi ke masyarakat luas, mitos menjadi sesuatu yang dengan waktu singkat dapat menyebar dan dikenal.

Film fiksi merupakan media audio visual yang memiliki struktur dalam penceritaannya, agar dapat dipahami dengan mudah oleh penonton, meskipun banyak juga film yang kini sudah mulai meninggalkan struktur naratif konvensional (menggunakan struktur atau pola dramatik yang memuat pengenalan, konflik, klimaks, dan penyelesaian). Film *Kuntilanak* karya Rizal Mantovani adalah film fiksi bergenre horor, yang menciptakan mitos sebagai realitasnya melalui tembang berjudul *Durma Kuntilanak*. Film ini masih menggunakan struktur naratif konvensional dalam penceritaannya, meskipun visual yang disajikan menggunakan beberapa gambar simbolis, namun pada pemaknaannya, simbol

tersebut akan tetap denotatif dengan cerita, dan diegesis dengan semesta yang diciptakan sebagai realitas.

Tembang *Durma Kuntilanak* adalah tembang berbahasa Jawa yang mengadopsi salah satu tembang *Macapat*, yaitu *durma*. Namun Rizal Mantovani tampaknya mengabaikan ciri-ciri fisik struktur tembang *macapat* yang selalu menggunakan pakem *guru gatra*, *guru lagu*, dan *guru wilangan*. Melalui transkripsi dan penghitungan pada penelitian ini, ditemukan ketidaksesuaian antara *Durma Kuntilanak* dengan *durma macapat*, berdasarkan pengakuan Mantovani, penelitian ini menyimpulkan bahwa tembang *Durma Kuntilanak* bukan merupakan tembang yang masuk ke dalam kategori *durma macapat*, penciptaan dan klaimnya pun tidak didasari dengan wawasan kultural ataupun riset hingga ke “akar”.

Demi kepentingan film, Mantovani menciptakan tembang *Durma Kuntilanak* ini hanya dengan memanifestasikan watak, dan ekspresi tembang *durma macapat* ke dalam karakter tokoh, serta sebagian kecil ceritanya. *Durma* dalam *macapat* memiliki watak sangar, keras, tegas, dan *sereng*, hal tersebut tampak pada karakter Samantha yang digambarkan tegas, dan keras. Sedangkan ekspresi tembang *durma* yang merepresentasi cerita-cerita peperangan, diadopsi oleh Rizal Mantovani pada cerita film *Kuntilanak* pada bagian klimaks yaitu adu tembang antara

Samantha dan Sri Sukma, dan juga diterapkan pada konflik/perang batin tokoh Samantha yang mendapatkan wangsit pesugihan kuntilanak.

Kemudian untuk dapat memahami proses film *Kuntilanak* sebagai media yang mampu memitoskan tembang *Durma Kuntilanak*, dilakukan pembacaan tanda-tanda dan pemaknaan audio visual yang dibagi menjadi enam adegan. Semua adegan tersebut memuat *sequence-sequence* “sebab akibat” dimana tembang *Durma Kuntilanak* diletakkan. Cara Mantovani menuturkan mitos tembang menggunakan visual simbolis yang disebutkan pada penelitian ini sebagai *sequence* “sebab”, adalah sebagai penanda untuk “motivasi” agar cerita terus bergerak dan mengalir melengkapi keseluruhan cerita, serta memuaskan rasa penasaran penonton terhadap kelanjutan cerita tentang mitos tembang *Durma Kuntilanak*. *Sequence* “sebab” tersebut kemudian dihubungkan dengan petanda, yang merupakan kesimpulan atas makna-makna, atau dapat dikatakan sebagai kelengkapan dan jawaban atas tanda-tanda yang telah dimunculkan.

Seperti pada film *Kuntilanak*, *sequence* “sebab” sebagai penanda yang memuat tembang *Durma Kuntilanak*, didominasi dengan ketakutan dan keluarnya darah dari hidung karakter tokoh yang telah dimantrai oleh tembang yang dinyanyikan Samantha. *Sequence* “akibat” kemudian berisi rangkaian gambar

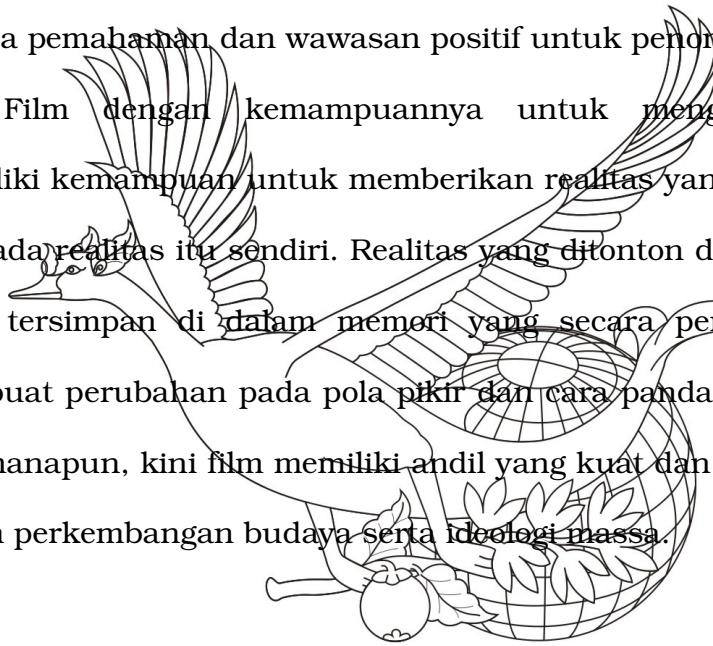
dan suara yang menegaskan makna dari *sequence* “sebab” yang simbolis, yaitu teror dan maut yang datang menewaskan karakter tokoh tersebut. *Sequence* “sebab-akibat” pada film *Kuntilanak* dilakukan berulang dengan pola yang sama, hingga membuat penonton memahami konteks cerita, dan mitos tembang *Durma Kuntilanak*.

Melalui penelitian ini, didapatkan hasil bahwa film fiksi yang menggunakan struktur naratif konvensional, membuat penonton terhibur sekaligus mendapatkan pengalaman baru dengan terlibat di dalam peristiwa film, dan jika pada penceritaannya dilakukan dengan pola adegan “sebab-akibat” yang terus berulang, penonton akan menyerap cerita yang ditekankan tersebut sebagaimana mestinya. Selain itu, film fiksi yang menggunakan struktur naratif konvensional membuat gambar dan suara simbolis yang diegesis tetap bermakna denotatif dengan cerita yang disampaikan, sehingga tidak membebaskan penonton untuk dapat memaknai apa yang dilihat dan didengar dengan leluasa. Struktur naratif konvensional membuat makna tanda-tanda yang konotatif menjadi tidak lagi *independent*.

Penciptaan mitos baru yang melibatkan unsur budaya dan tradisi dapat dengan mudah dilakukan oleh film fiksi yang menggunakan struktur konvensional, terutama film fiksi bergenre horor, dan semudah itu pula mitos diyakini kebenarannya oleh

penonton, bahkan masyarakat. Akan menjadi lebih baik jika konten atau hal yang ingin dimitoskan merupakan hal-hal yang baru sama sekali, tidak mengadopsi dari kebudayaan setempat. Jikapun ingin melakukannya dengan misi mengangkat tradisi atau budaya suatu wilayah, harus dipahami terlebih dahulu “akar”nya. Memitoskan sesuatu melalui media film menggunakan struktur naratif konvensional, setidaknya mampu memberikan kontribusi berupa pemahaman dan wawasan positif untuk penontonnya.

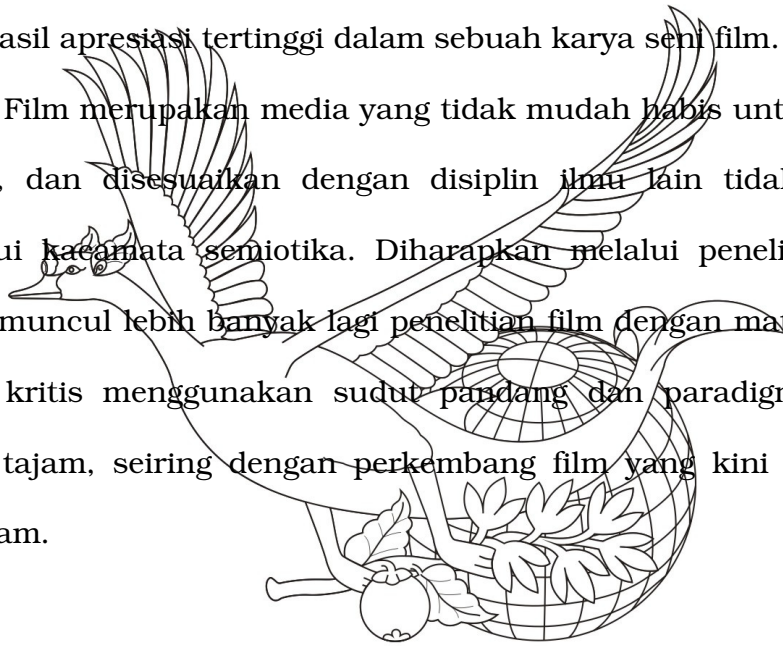
Film dengan kemampuannya untuk menghibur, juga memiliki kemampuan untuk memberikan realitas yang lebih nyata daripada realitas itu sendiri. Realitas yang ditonton dan dirasakan akan tersimpan di dalam memori yang secara perlahan dapat membuat perubahan pada pola pikir dan cara pandang penonton. Bagaimanapun, kini film memiliki andil yang kuat dan berpengaruh dalam perkembangan budaya serta ideologi massa.



B. Saran

Film *Kuntilanak* dan berbagai film fiksi dengan *genre* lain, merupakan sebuah komoditas yang dapat dimanfaatkan secara baik dalam jaring globalisasi, untuk mengembangkan dan melibatkan diri di mata dunia. Tuturan film yang cerdas tidak hanya menghibur tetapi juga mampu membuat penontonnya memiliki cara pandang dan cara berpikir yang positif, adalah bukti dan hasil apresiasi tertinggi dalam sebuah karya seni film.

Film merupakan media yang tidak mudah habis untuk terus dikaji, dan disesuaikan dengan disiplin ilmu lain tidak hanya melalui kacamata semiotika. Diharapkan melalui penelitian ini, akan muncul lebih banyak lagi penelitian film dengan materi yang lebih kritis menggunakan sudut pandang dan paradigma yang lebih tajam, seiring dengan berkembang film yang kini semakin beragam.



DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Abdullah, Irwan. *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Barker, Thomas. *Mempertanyakan Gagasan "Film Nasional" pada bunga rampai Mau Dibawa Ke Mana Sinema Kita*, Jakarta: Penerbit Salemba Humanika. 2011.
- Barthes, Roland. *Mitologi*. Terj. Inyak Ridwan. Bantul: Kreasi Wacana, 2011
- . *Mythologies*. Transl. Annette Lavers. New York: Hill And Wang, 2001
- Bordwell, David and Kristin Thompson. *Film History an Introduction*. Boston: McGraw-Hill. 2003.
- Braudy, Leo and Marshall Cohen. *Film Theory and Criticism Introductory Readings*. New York: Oxford University Press, 1999.
- Carroll, Noël. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. London: Routledge, 2004.
- Cooper, Pat and Ken Dancyger. *Writing The Short Film*. Burlington: Elsevier Focal Press, 2005.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka, 2007.
- Derry, Charles. *Dark Dream: A Phsycological History of the Modern Horror Films from the 1950s to the 21st Century*. South Brunswick: A.S. Barnes, 1977.
- Fiske, John. *Cultural And Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Terj. Yosol Iriantara dan Idi Subandy Ibrahim. Yogyakarta: Jalasutra, 2010.

Grant, Barry Keith. *Schirmer Encyclopedia of Film, Volume 2 Criticism-Ideology*. Detroit: Gale, 2006.

Gray, Gordon. *Cinema: A Visual Anthropology*. New York: Berg. 2010.

Haryatmo, Sri dkk., *Macapat Modern Dalam Sastra Jawa: Analisis Bentuk dan Isi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003.

Hayward, Susan. *Cinema Studies The Key Concept*. London: Routledge, 2000.

Jakob Sumardjo. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB, 2000.

Koentjaraningrat. *Sejarah Teori Antropologi I*. Jakarta: Universitas Indonesia (UI Press), 1987.

Kothari, C.R. *Research Metodology, Methods And Technique*. New Delhi: New Age International Publisher, 2004.

Kristanto, JB. *Katalog Film Indonesia 1926-1995*. Jakarta: PT. Grafiastri Mukti. 1995.

Kusumaryati, Veronika. *Hantu-Hantu dalam Film Horor Indonesia pada bunga rampai Mau Dibawa Ke Mana Sinema Kita*, Jakarta: Penerbit Salemba Humanika. 2011.

Lubis, Akhyar. *Masih Adakah Tempat Berpijak Bagi Ilmuwan*. Bogor: Akademia, 2004.

Lull, James. *Media, Komunikasi, Kebudayaan Suatu Pendekatan Global*. Terj. A. Setiawan Abadi. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 1998.

Lyden, John C. *Film as Religion; Myths, Morals, and Ritual*. New York : New York University Press, 2003.

Masak, Tanete Pong. "Semiotik dalam Sinematografi: Teori Film Christian Metz," dalam E.K.M Masinambow & Rahayu S. Hidayat, *Semiotik Kumpulan Makalah Seminar*. Depok : Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Lembaga Penelitian Universitas Indonesia, 2002.

- Metz, Christian. *Film Language a Semiotics of The Cinema*. Transl. Michael Taylor. Chicago: The University of Chicago Press, 1974.
- Miles, Matthew B., and A. Michael Huberman. *An Expanded Sourcebook Qualitative Data Analysis*. California: SAGE Publication Inc., 1994.
- Nabeshima, Mari. *Cecangkriman Tembang Pelindung Jiwa Raga*. Denpasar: Arti Foundation, 2011.
- Oakey, Virginia, *Dictionary of FILM and TELEVISION TERMS*, New York: Barnes And Noble Books, 1983.
- Pendergast, Tom & Sara. *International Dictionary of Films and Filmmakers-2 Directors*, Michigan: St. James Press, 2000.
- Primadewi, Nerrita. "Bisnis (Film) Birahi Di Tengah Gerakan Massa Rakyat Yogyakarta 1998-1999," dalam Budi Susanto S.J., *Identitas dan Postkolonialitas di Indonesia*. Yogyakarta: Kanisius, 2003.
- Ratna, Nyoman Kutha. *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara, 2012.
- Saptaria, Rikrik El. *Acting Handbook*. Bandung: Rekayasa Sains, 2006.
- Sasono, Eric, et.al. *Menjegal Film Indonesia, Pemetaan Ekonomi Politik Industri Film Indonesia*. Jakarta: Rumah Film&TIFA Foundation, 2011.
- Seger, Linda. *Making a Good Script Great*. Hollywood: Samuel French, 1987.
- Stam, Robert dkk. *New Vocabularies in Film Semiotics Structuralism, Post Structuralism and Beyond*. London: Routledge, 1992.

Strauss, Anselm dan Juliet Corbin. *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif Tatalangkah dan Teknik-Teknik Teorisi Data*. Terj. Muhammad Shodiq dan Imam Muttaqien, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.

Sugiarto dkk. *Kamus Indonesia-Daerah Jawa Bali Sunda Madura*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 1995.

Sutopo, H.B. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori Dan Terapannya Dalam Penelitian*. Surakarta: UNS Press, 2006.

B. Penelitian dan Makalah

Joko Febrianto, "Pemaknaan Lirik "Lagu Lingsir Wengi" OST Kuntulanak 2006 (Studi Semiotika Pemaknaan Lirik Lagu "Lingsir Wengi" Ost Kuntulanak 2006)." Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, 2012.

Misbach Yusa Biran, "Pasang Surut Perkembangan Film Indonesia". Makalah Diskusi Film Taman Ismail Marzuki, 1976.

Suma Riella Rusdiarti, "'Hantu Jeruk Purut': Produksi dan Reproduksi Legenda Urban Melalui Film". Makalah Program Studi Ilmu Susastra Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia, 2007.

Titian Ratu, "Analisis Wacana Homoseksualitas di Dalam Film "All You Need Is Love - Meine Schwiegertochter Ist Ein Mann"". Skripsi Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Program Studi Sastra Jerman Universitas Indonesia, 2012.

Widyastuti Purbani, "Analisis Wacana". Makalah Lokakarya Penelitian di UBAYA Surabaya, 2005.

C. Sumber Internet

<http://filmindonesia.or.id/movie/title/list/genre/horor>
(diakses tanggal 22 Juni 2014, pukul 16.06 WIB)

<http://www.imdb.com/title/tt0893534/>
(diakses tanggal 22 Juni 2014, pukul 17.03 WIB)

http://www.imdb.com/name/nm0617588/bio?ref_=nm_ov_bio_sm
(diakses tanggal 14 Agustus 2014, pukul 16.34 WIB)

<http://www.egs.edu/faculty/slavoj-zizek/biography/>
(diakses tanggal 29 Agustus 2014, pukul 15.46 WIB)

D. Video

Film *Kuntilanak*. Rizal Mantovani. Produksi MVP Pictures. Dirilis tahun 2006.

Film Dokumenter *The Pervert's Guide To Cinema*. Sophie Fiennes. Amoeba Film, Kasander Film Company, Lone Star Production, Mischief Films. Dirilis tahun 2006.

E. Narasumber

1. Pakar Tembang

Wahyu Santoso Prabowo, S.Kar, M.S., Surakarta. Dosen Jurusan Tari Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Surakarta.

Darsono S.Kar M.Hum., Surakarta. Dosen Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Surakarta.

Waluyo, S.Kar, M.Sn., Surakarta. Dosen Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Surakarta.

2. Film maker dan Pengamat Film

Rizal Mantovani, Jakarta. Film maker *Kuldesak, Jelangkung, Kuntilanak, Kuntilanak 2, Kuntilanak 3, Kesurupan, Mati Suri, Pupus, 5 Cm, Air Terjun Pengantin, Crush*.

Esha Karwinarno, S.Sn, M.M., Surakarta. Film maker *Tangis Gendhis, Magersaren*.

Hanung Bramantyo, Jakarta. Film maker *Brownies, Catatan Akhir Sekolah, Jomblo, Lentera Merah, Legenda Sundel Bolong, Ayat-Ayat Cinta, Perempuan Berkalung Sorban, Sang Pencerah, Perahu Kertas 1&2, Gendhing Sriwijaya, Soekarno*.

Zen Al Ansory, Surakarta. *Film maker Mama Jahat, Wasitaning Ati, Anjing Hutan, Tauhid Dalam Hati.*

Arie Surastio, S.PT., Yogyakarta. *Film maker Kettle of Fish, Cum Suis, Mubazir, Polah.*

Nerfita 'Popi' Primadewi, S.Sn, M.Sn., Surakarta. Dosen Televisi dan Film Jurusan Seni Media Rekam Fakultas Seni Rupa Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.

3. Responden tembang *Durma Kuntilanak* dan film *Kuntilanak*

Vito Mahaputra, 22 tahun. Surakarta. Mahasiswa.

Bagus Cahya, 24 tahun. Surabaya. Mahasiswa.

Asty Lusila, 25 tahun. Surakarta. Model dan Wiraswasta.

Berlian, 20 tahun. Surakarta. Mahasiswa.

Chrisna Yudi, 19 tahun. Surakarta. Mahasiswa.

Herindra Gilang Jati, 19 tahun. Surakarta. Mahasiswa.

Rafian, 23 tahun. Surakarta. Mahasiswa.

Indri, 30 tahun. Surakarta. Wiraswasta.

Rastra Dewangga, 16 tahun. Surakarta. Pelajar.

Setya Nugraha Pratama, 25 tahun. Klaten. Mahasiswa.

John Sany, 32 tahun. Surakarta. Wiraswasta.

Margo Dilli Utomo, 31 tahun. Surakarta. *Tattoo Artist.*

Fadiptya Sandya, 29 tahun. Surakarta. Desainer.

Nanang Agus Prasetyo, 31 tahun. Surakarta. Pelaut.

Sigit Prasetyo, 32 tahun. Surakarta. Desainer.

Stefanus Unggul, 25 tahun. Surakarta. Wiraswasta.

Aditya Pratama, 25 tahun. Surakarta. Mahasiswa.

Putriana Dyah, 23 tahun. Bandung. Karyawan Swasta.

Allysa June, 21 tahun. Yogyakarta. Mahasiswa.

Marta, 20 tahun. Surakarta. Mahasiswa

GLOSARIUM

- Ambience* : Atmosfir atau suasana yang terbangun melalui gambar dan suara.
- Backsound* : Suara yang melatar belakang kejadian atau tindakan.
- Deliberate sampling* : Bentuk pengambilan sampel ini menggunakan metode yang melibatkan pemilihan *purposive* atau kesengajaan yang tertentu dari sebuah dunia yang dapat mewakili jagat tersebut.
- Diegesis* : Elemen-elemen yang mengacu pada narasi, isi cerita, dunia fiksi yang ada pada layar atau realitas film.
- Genre* : Jenis, tipe, atau kelompok.
- Macapat* : Bentuk puisi Jawa tradisional, setiap baitnya mempunyai baris kalimat (gatra) tertentu, setiap gatra mempunyai jumlah suku kata (guru wilangan) tertentu, dan berakhir pd bunyi sanjak akhir (guru lagu) tertentu.
- Memori* : Penyimpanan pengetahuan di dalam sistem pikiran manusia, yang berlangsung mulai dari beberapa detik sampai dengan sepanjang hidup.
- Mise-en-scène* : Properti, lokasi, dan segala macam pengaturan visual yang tampak pada layar untuk mewakili ruang dan waktu peristiwa yang terjadi di dalam film.
- Roman noir* : Karya sastra atau jenis novel yang konten ceritanya suram, gelap.
- Scene* : Ruang dan waktu terjadinya tindakan dan peristiwa.
- Schauer-roman* : Karya sastra atau jenis novel yang konten ceritanya mengerikan, mengejutkan.

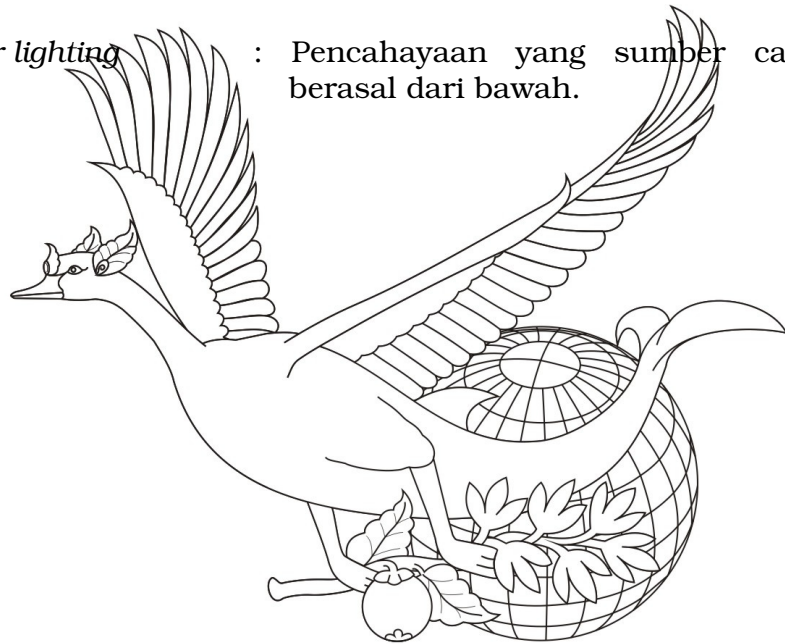
Setting : Lokasi dan waktu dimana aksi dan peristiwa berlangsung.

Sequence : Pengelompokan gambar berdasar peristiwa ataupun kejadian untuk dapat dikembangkan dan dirangkai dengan kelompok peristiwa yang lain, dalam satu rangkaian film.

Side lighting : Pencahayaan yang sumber cahayanya berasal dari samping.

Storyline : Garis besar peristiwa pada naskah sebuah film.

Under lighting : Pencahayaan yang sumber cahayanya berasal dari bawah.



LAMPIRAN

A. Draft Wawancara Kepada Responden Penonton Film *Kuntilanak*

Berikut adalah wawancara dengan metode memutarakan tembang *Durma Kuntilanak* kepada responden. P merupakan singkatan untuk “Peneliti”, dan R adalah singkatan untuk “Responden”.

P : (memutarakan tembang *Durma Kuntilanak*)

R : “Eh... mami kaget.. medeni ah..itu tembang yang di film *Kuntilanak* to? (bikin kaget.. takut ah.. itu tembang yang di film *Kuntilanak* kan?) bayanganku jadi balik ke kejadian yang sama kayak di filmnya, hiii...kuntilanaknya medeni tenan (menakutkan sekali).. *ujug-ujug teka ngono* (tiba-tiba datang gitu).. takut ah!..”

(Vito Mahaputra 22 tahun: wawancara 14 Juli 2014)

P : (memutarakan tembang *Durma Kuntilanak*)

R : (senyap...mendengarkan) “Aku pernah nonton film *Kuntilanak* ini, tapi nggak sampai habis..soalnya waktu nonton sampai adegan diceritain mitos pohon kuntilanak, trus *setting* nya malem di depan pohon, aku sadar pas di rumah sendiri, langsung aku matikan aja..rasanya was-was kalo tiba-tiba ada yang ikut nonton, hahaha...”

(Bagus Cahya, 24 tahun: wawancara 7 Juli 2014)

P : (memutarakan tembang *Durma Kuntilanak*)

R : “eh kaget aku.. itu tembang yang bisa manggil kuntilanak to?, aku takut, nggak cuma di filmnya aja, tapi kata teman-temanku bisa manggil beneran... aduh aku takut kalo kuntilanaknya nanti datang”.

(Asty Lusila, 25 tahun: wawancara 14 Juli 2014)

P : (memutarakan tembang *Durma Kuntilanak*)

Q : (senyap... mendengarkan.. raut muka berubah ketakutan)

P : “Kenapa, kok sepertinya ketakutan?”

Q : “Aku sudah pernah nonton filmnya mbak.., yang paling melekat ya tembangnya itu.. sampai sekarang saya nggak mau lagi dengerin.. takut.. merinding.. soalnya di Jawa kan masih kental ya hal-hal mistis gitu, takut kejadian kayak di

film itu bisa kejadian di aku... habis nonton film itu, aku aja nggak bisa tidur beberapa hari, kebayang-bayang kuntilanaknya dateng tiba-tiba.

(Berlian, 20 tahun: wawancara 16 Juli 2014)

P : (memutarakan tembang *Durma Kuntilanak*)

R : (senyap...mendengarkan)

P : "Tidak takut?"

R : "Enggak.."

P : "Pernah nonton filmnya?"

R : "Pernah.. waktu nonton itu takut sedikit, banyak kagetnya malah.. itu *lho..sound effect* nya yang bikin kaget.. adegan yang bikin paling nggak bisa tidur dan keinget terus, ya *pas* adegan kuntilanaknya keluar dari cermin... bikin aku kalo ngaca selalu inget.. khawatir jangan-jangan ada kuntilanak keluar dari cerminku."

(Chrisna Yudi, 19 tahun: wawancara 16 Juli 2014)

P : (memutarakan tembang *Durma Kuntilanak*)

R : (senyap..raut muka berubah..kemudian meminta tembang tersebut dihentikan)

P : "Kenapa? Sudah pernah nonton filmnya?"

R : "Sudah mbak...tapi nggak takut sama sekali, nonton film *Kuntilanak* itu palingan kaget-kagetnya aja, *lhaa...*tembangnya ini malah yang keinget banget.. bikin merinding, soalnya kan tembangnya tiap dinyanyiin Jullie Estelle kan kuntilanaknya muncul to, *lhaa...* itu mesti aku merinding.. ~~marai kebayang-bayang kuntilanak e teka..~~ (nah.. itu aku selalu merinding terbayang-bayang kuntilanaknya datang)". (Herindro Gilang Jati Purnomo, 19 tahun: wawancara 16 Juli 2014)

P : (memutarakan tembang *Durma Kuntilanak*)

R : (senyap..raut muka berubah, tertawa..kemudian meminta tembang tersebut dihentikan)

P : "Kenapa? Sudah pernah nonton filmnya?"

R : "Sudah.. aku itu sebenarnya nggak takut pas nonton filmnya, eh..takutnya dikit, sebenarnya takutnya *pas* adegan-adegan diteror.. jadi setelah pemainnya itu nembang.. *nhaaa...* *pas* bagian itu, rasanya menebak-nebak bakal kejadian apa ini..trus kuntilanaknya keluar-*e tu pie..* itu aku nggak suka pas kayak gitu.. tembangnya itu juga aku nggak suka, merinding tiap denger, soalnya mendayu-dayu *spooky* gimana gitu.. kalau aransementnya nggak gitu, mungkin aku nggak takut.."

(Rafian, 23 tahun: wawancara 16 Juli 2014)

P : (memutarakan tembang *Durma Kuntilanak*)

R : “Eh mbak... itu kan film horor yang ada *nyinden-nyinden* gitu *to?* aku tidak suka nonton film itu, yang bikin takut itu situasi yang di film itu.. sama cahayanya yang biru-biru suram.. Trus tembangnya itu juga bikin takut, nggak nyaman..soalnya kan orang-orang juga bilang kalau tembangnya itu beneran bisa buat manggil setan, kalo denger jadi inget terus dan kebayang-bayang setan-e sama kayak pas nonton gitu.”

(Indri N.H, 30 tahun: wawancara 17 Juli 2014)

P : (memutarakan tembang *Durma Kuntilanak*)

R : (senyap..mendengarkan)

P : “Tidak takut?”

R : “Enggak.. Waktu nonton film ini juga nggak takut sih, soalnya pasti tahu kalau setannya bakal datang setelah tembangnya dinyanyiin.. paling inget ya itu adegan pemainnya nyanyi.. trus sering kaget sama *sound effect* nya.”

(Rafira Dewangga, 16 tahun: wawancara 17 Juli 2014)

P : (memutarakan tembang *Durma Kuntilanak*)

R : (senyap...kemudian meminta tembang tersebut dihentikan)

P : “Kenapa? Takut?”

R : “Aku nggak takut sih mbak sebenarnya pas nonton filmnya, soalnya kan itu cuma film.. tapi kalau tembangnya ini, wah.. bikin keinget terus, dan bikin aku jadi penasaran..nyari-nyari sosok *kuntilanak* atau makhluk gaib lain, soalnya khawatir kalo tiba-tiba ada setan *nongol* di depanku atau ngeliat aku di mana gitu.. nggak lucu deh.. soalnya pernah aku nyetel tembang itu buat nakutin temanku, tapi kok trus aku yang merinding sendiri, ketakutan..*feeling* jadi nggak enak.. bikin takut.”

(Setya Nugraha Pratama, 25 tahun: wawancara 17 Juli 2014)

B. Draft Wawancara Kepada Responden Bukan Penonton Film *Kuntilanak* Yang Mengetahui Tembang *Durma Kuntilanak*

Berikut adalah wawancara dengan metode memutarakan tembang *Durma Kuntilanak* kepada responden. P merupakan singkatan untuk “Peneliti”, dan R adalah singkatan untuk “Responden”.

P : (memutarakan tembang *Durma Kuntilanak*)

R : (senyap..kemudian meminta tembang tersebut dihentikan)

P : “Kenapa? Takut?”

R : “Iya.. aku tahu itu tembang dari film *Kuntilanak* kan?, tapi nggak mau nonton.. tembangnya itu kan kata orang-orang bisa manggil.. dan yang nyanyi itu nyeremin, melengking suaranya kayak yang nyanyi kuntilanaknya sendiri. Kalo denger tembang itu rasanya kayak kuntilanaknya datang sambil nembang gitu.

(John Sanny, 32 tahun: wawancara, 5 Juli 2014)

P : (memutarakan tembang *Durma Kuntilanak*)

R : “Eh.. iki tembang “lingsir bengi” yang bisa manggil kuntilanak itu..aku nggak takut kalo ndenger (dengar) nya siang-siang, tapi nek bengi (kalau malam)..sepi..wah..pikiranku iso tekan ngendi-ngendi...koyok sing nembang kuntilanak-e, trus teka.. (bisa sampai mana-mana..seperti yang nyanyi kuntilanaknya, dan datang).. dulu aku pernah nonton film horor barat, nggak bisa tidur kebayang-bayang terus kalau tiba-tiba didatengi, apalagi nonton horor Indonesia, setan-e luwih nyata.. mungkin aku wedi juga karena mbiyen tau diweruhi sesuatu ireng gede banget ngadek neng pojokan.. hiii..bar kui aku dadi jirih (setannya lebih nyata.. mungkin aku takut juga karena dulu pernah melihat penampakkan hitam besar sekali berdiri di pojok.. hiii.. setelah itu aku jadi penakut).”

(Margo Dilli Utomo, 31 tahun: wawancara 6 Juli 2014)

P : (memutarakan tembang *Durma Kuntilanak*)

R : “eh...ngawur ik.. medeni lho kui (sembarangan..itu menakutkan), itu kan identik dengan hal yang horor-horor.. tembang itu bisa manggil kuntilanak kan? Katanya orang-orang soalnya begitu.. jadi tidak mau coba-coba untuk dengar apalagi nyanyiin.

(Fadiptya Sandya, 29 tahun: wawancara, 9 Juli 2014)

P : (memutarkan tembang *Durma Kuntulanak*)
R : “*Ndak.. ndak mau.. wegah aku denger tembang kui.. apalagi nonton film e.. gah!..* (tidak..tidak mau.. tidak mau dengar tembang itu..apalagi nonton film nya). *Lha* kata orang-orang bisa manggil kuntulanak gitu.. dulu aku pernah *ndengerin* (mendengar) tembang itu, sama temen-temen..*rasane* (rasanya) kayak aku didatengi makhluk gaib..trus kayak kuntulanaknya yang nyanyi itu.”
(Nanang Agus Prasetyo, 31 tahun: wawancara 9 Juli 2014)

P : (memutarkan tembang *Durma Kuntulanak*)
R : (senyap) “itu tembang apa? Kayaknya aku pernah denger..itu kan tembang kuno ya?”
P : “ini tembang “lingsir wengi” atau yang nama aslinya *Durma Kuntulanak*”
R : “Oalah..itu yang kata orang-orang bisa manggil kuntulanak ya? Eh *lha* ini nanti kuntulanaknya datang *no*..kan ada tembang eitu..
P : “Kenapa? Takut?”
R : “Ya kalau kuntulanaknya beneran datang, aku nggak mau..takut. Aku soalnya dari kecil sering ditakut-takuti sama mitos-mitos, jadi memilih percaya dan nggak mau coba-coba melanggar apalagi iseng main-main, kayak dulu pas kecil musim banget main jelangkung, yang mitosnya bisa manggil setan-setan gitu.. sama kayak tembang ini *to*, aku nggak berani.”
(Sigit Prasetyo, 32 tahun: wawancara, 10 Juli 2014)

P : (memutarkan tembang *Durma Kuntulanak*)
R : (senyap..mendengarkan)
P : “Tahu tembang itu? tidak takut?”
R : “Saya tahu mitos tembang itu bisa buat manggil setan.. dengar dari teman-teman, kalau dengar tembang itu bayangan saya kayak kuntulanaknya yang nyanyi.. saya tidak takut sih, tapi kalau suruh dengar saya nggak mau.
(Stefanus Unggul, 25 tahun: wawancara, 10 Juli 2014)

P : (memutarkan tembang *Durma Kuntulanak*)
R : (senyap.. kemudian sedikit terkejut tetapi terus mendengarkan)
P : “Tidak takut?”
R : “Aku nggak takut sih kalau sama tembangnya, tapi takutnya malah dampak setelah tembangnya dinyanyiin.. bayanganku kuntulanaknya bisa datang tiba-tiba. katanya sudah banyak yang main-main gitu pakai tembangnya, trus

dateng beneran kuntilanaknya.. jadi saya percaya aja dan nggak berani mau dengar.. takut.”

(Aditya Pratama, 25 tahun: wawancara 10 Juli 2014)

P : (memutarakan tembang *Durma Kuntilanak*)

R : “Eh.. serem ih.. merinding.. itu tembang yang katanya bisa manggil kuntilanak kan?.. saya sih belum pernah nonton filmnya, mungkin nggak mau ya..takut.. dengar awal tembangnya aja udah kayak kuntilanak yang nyanyi.. nanti saya di datengin gimana? Hih...nggak mau ih..”

(Putriana Dyah, 23 tahun: wawancara, 11 Juli 2014)

P : (memutarakan tembang *Durma Kuntilanak*)

R : “Aduh mbak.. aku takut.. nggak mau dengar tembangnya... soalnya itu kan kata orang-orang tembangnya bisa manggil kuntilanak.. lagian itu tembangnya udah lama ada kan? Jaman orang tua dulu.. serem ah.. jadi kebayang-bayang sekarang, merinding..”

(Allysa June, 21 tahun: wawancara 14 Juli 2014)

P : (memutarakan tembang *Durma Kuntilanak*)

R : (senyap..kemudian terkejut dan raut muka berubah takut)

P : “Kenapa?”

R : “itu tembangnya film *Kuntilanak* yang “Ingsir wengi” itu kan?.. aduh.. kalo denger itu aku kayak kebayang-bayang didatengi setan, soalnya aku waktu kecil kata ibuku, aku sering diganggu makhluk gaib mbak.. jadinya sekarang nggak berani dengan yang serem-serem, nonton film-film horor aku nggak mau, takut.. meskipun aku nggak bisa ngeliat.. tapi adik aku bisa.”

(Martha 20 tahun: wawancara, 16 Juli 2014)